2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo® Acción

PÓSTER POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

REPORTAJE
19 NUEVOS JUEGOS PARA NINTENDO DS

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube y Game Boy Advance

¡DESCUBRE LOS NUEVOS ZELDA PARA GC Y GBA!

¡LA LEYENDA CONTINÚA!

Link vuelve con Four Swords y Minish Cap

Nº 145 DICIEMBRE 2004

8 424094 810024 00145

LOS ÚLTIMOS JUEGAZOS PARA CUBE Y GBA

PAPER MARIO 2 | TALES OF SYMPHONIA | METROID PRIME 2 | TONY HAWK 2

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

SUMARIO

PORTADA

ZELDA THE MINISH CAP, la aventura que demuestra que el tamaño no importa.

Un pequeño Link para el juego más grande de GBA.

PÁGINA 64



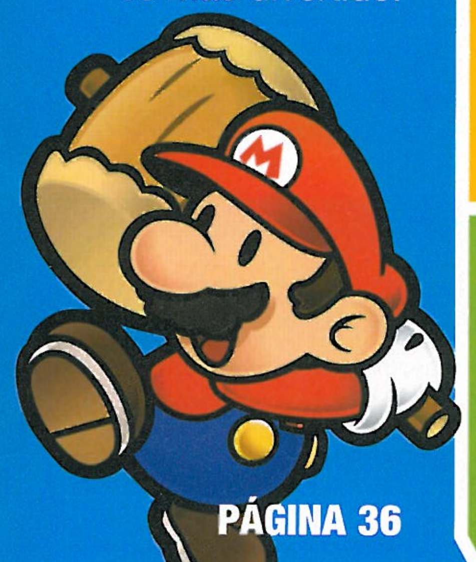


LOS 212 POKéMON DE ROJO Y VERDE pág. 55

NOVEDAD

PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA, un juego que te comerías...

Mejor te lo juegas, es más divertido.



PÁGINA 36

GUÍA

Resuelve los secretos de **HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN**

Enfréntate a los malvados Dementores con ayuda de nuestra guía guay.



PÁGINA 88

PREVIEW

METROID PRIME 2 vuelve a hacernos vibrar

Así de espectacular será el juego de moda en GameCube.

PÁGINA 18

REPORTAJE

Mira, flipa y entérate antes que nadie de cómo serán los **PRIMEROS JUEGOS PARA NINTENDO DS**

¡¡Alucina con las pantallas de 19 juegos para la portátil!!

CONCURSO ANIMAL CROSSING pág. 82



PÁGINA 10

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















Las **plataformas** tienen nuevos aliados: ¡tus **bongós!**

DONKEY VUELVE CON EL RITMO DE LA JUNGLA

Donkey Kong volverá el 4 de febrero, en «Donkey Kong Jungle Beat». Una aventura para gente con ganas de divertirse y un par de... bongós.

Donkey le ha cogido el gusto a esto de la percusión, así que quiere protagonizar un nuevo juego en el que usaremos los bongós para ganar. Pero no ganar nuevas canciones, ni nada así parecido a lo que solemos conseguir en «Donkey Konga», no. «Donkey Kong Jungle Beat» será **una aventura de corte plataformero.** "Pero, ¿y entonces los, con las manos...? ¡¿de qué vais?!"– dirás. De originalidad suma, vamos. En vez de un mando normal, **controlaremos los movimientos de Donkey a base de golpes en los bongós, redobles y palmadas.** Guiaremos a nuestro macaco preferido a través de la jungla, un entorno salvaje donde tendremos que correr, saltar, **lidiar con hambrientos enemigos, balancearnos por las lianas y superar desafiantes obstáculos.** Incluso nos veremos sobrevolando el escenario agarrados a las patas de un pajarraco, o rebotando contra objetos cual bola de pinball. Pero el juego también tendrá su vertiente clásica, por supuesto. Como en toda aventura de Donkey, iremos recogiendo bananas, nos las veremos con enormes enemigos finales, nos **subiremos a lomos de animales amistosos e incluso pilotaremos algunos vehículos.** Donkey estará dispuesto a hacer lo que sea necesario con tal de rescatar a las decenas de monillos que andarán perdidos por ahí. ¿Y todo eso con unos bongós? Sí, el revolucionario "mando" de «Donkey Konga» puede dar mucho de sí, con un poco de imaginación. Y los señores de Nintendo tienen mucha, ya lo sabes. De hecho, sólo **con las ondas sonoras que reciba el micro,** podremos atontar a los enemigos, saltar altos muros e incluso departir con otros monos. ¡Lo que dan de sí unos bongós!



¡A la altura de Donkey! *La aventura de los bongós no dejará de sorprendernos. Además de correr saltar y trepar, podremos volar con Donkey sobre la frondosa jungla.*

¡NUEVO JUEGO Y PELÍCULA DE BATMAN EN EL HORNO!

DC Comics, Electronic Arts y Warner Bros. en... «Batman Begins».

La próxima película de Batman, «Batman Begins» tendrá sus versiones para **Cube y Advance** en el mercado exactamente el mismo día que se estrene la película. Las tres compañías se encargan de supervisar el diseño y la producción del juego. Y **los guiones no serán iguales,** se complementarán. De esta manera lograrán sumergir plenamente al jugador en la película, y al peliculero en un juego que explorará **los orígenes de Batman,** el "caballero oscuro" de Gotham. Todo esto, bien entrado 2005.



¡HABRÁ MÁS NES CLASSICS!

«The Legend of Zelda 2», «Castlevania» y «Metroid», desde principios de enero.

Los nintenderos de gusto más clásico tendrán nuevas y muy valiosas piezas para coleccionar. Obras maestras como el debut de Samus, en el **divertido pero también difícil «Metroid»; o la segunda aventura de Link en NES,** con esa cámara lateral que la caracteriza, vuelven para hacer las delicias de **nostálgicos y neófitos.** También se incorporará a la colección el mito de Konami: **«Castlevania», la intrigante aventura "draculiana".** ¿Llegarán a tiempo para poder pedirlos a los reyes? Pues si no es así, da igual, te los pillas por 19,99 Euros cada uno, que seguro que entre tíos y abuelos....



Mientras esperamos el último para Cube, ¿qué tal una partida al primero de NES?



Aquí tenéis a Simon, el tatarabuelo del resto de "protas" de la saga «Castlevania».

Manos y monos. *¿Quién iba a pensar que a Donkey y compañía les gustarían tanto los bongós? Por si no basta con el sonado «Donkey Konga», en unos meses aparecerán en una aventura clásica... controlada a base de bongós.*

¡Donkey al rescate! *Si los hermanos monos están en peligro, ahí está Donkey para socorrerlos. ¡Les tiene casi tanto aprecio como a un racimo gigante de plátanos!*

El micrófono. *Permitirá a los desarrolladores innovar en lo que a control se refiere. Pegando una palmada podremos hacer un "especial".*

Calidad Cube. *Durante la aventura viviremos un sinfín de variadas situaciones. Encontrarnos en el interior de una burbuja no será nada extraño, más bien... psé, cotidiano.*

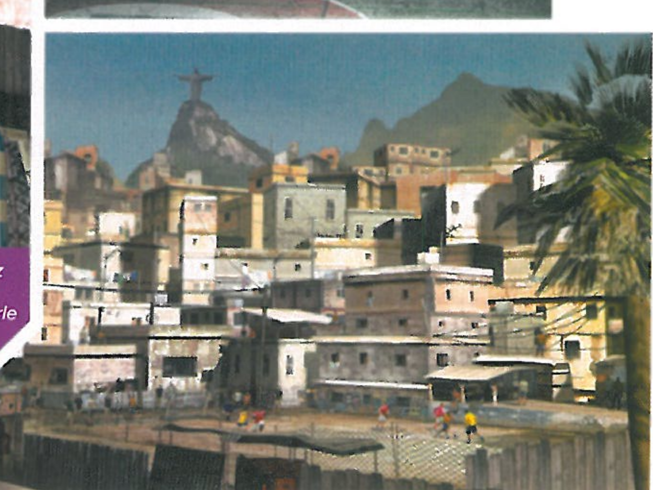
¿QUIERES JUGAR EN TU BARRIO... CONTRA RONALDO Y SUS COLEGAS?

Pues con el próximo «FIFA Street» de EA Sports Big para GC, el sueño se hará realidad.

La nueva idea de EA es **mezclar el estilo arcade con la libertad del fútbol de la calle, del que se juega sólo por pura diversión.** Obviando el reglamento casi por completo, el jugador podrá sentir la esencia del deporte más bello del mundo y querrá marcarse unos regates de levantar a toda la grada. ¡Pero nada de tirarse media hora con el balón! Contarás con **cuatro jugadores por equipo y todos ellos conocidos: Ronaldo, Beckham, Ronaldinho...** Todas las estrellas actuales y más. Aunque también podrás crearte a ti mismo y tu equipo, para competir en liguillas. Con cada partido, **irás aprendiendo regates** de tus contrarios (imagínate, hacerle la bicicleta de Ronaldo a Ronaldo) y aumentando tu buena reputación en el mundo del fútbol. Por primavera, echaremos el primer partidillo.



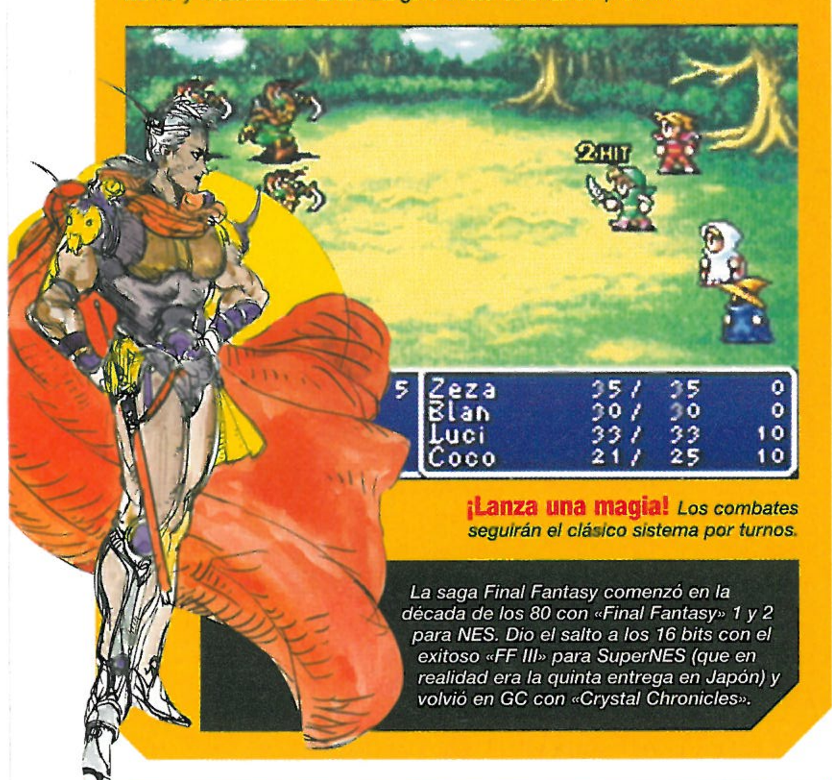
Uno contra uno. *Cada vez que nos enfrentemos a un contrario, lo suyo será hacerle un regate con clase y estilo.*



«FINAL FANTASY I+II»: DOS CLÁSICOS EN TU GBA

Nintendo reúne en un cartucho dos joyas únicas del universo Rol.

Los aficionados a los juegos de Rol ya pueden dar saltos de alegría, porque **en diciembre** aparecerá para GBA «Final Fantasy I+II», un cartucho que te trae **los dos primeros capítulos de la saga Final Fantasy.** Pero **Square Enix** no se ha limitado a trasladar los clásicos de NES a Game Boy, sino que han incluido muchísimas novedades, como unos **gráficos y sonido muy mejorados,** nuevas armas e ítems y mazmorras secretas. ¿No estás deseando probarlo?



¡Lanza una magia! *Los combates seguirán el clásico sistema por turnos.*

La saga Final Fantasy comenzó en la década de los 80 con «Final Fantasy» 1 y 2 para NES. Dio el salto a los 16 bits con el exitoso «FF III» para SuperNES (que en realidad era la quinta entrega en Japón) y volvió en GC con «Crystal Chronicles».

NINTENDATA

2.100.000 **Game Boy Advance SP se llevan vendidas este año en Japón.** La portátil arrasa, es la consola más vendida en todo el mundo.

1.024.00 unidades de «POKéMON ESMERALDA» se han vendido en Japón.

530.000 «Kirby Great Laberynth of Mirror» han salido este año de las tiendas niponas.

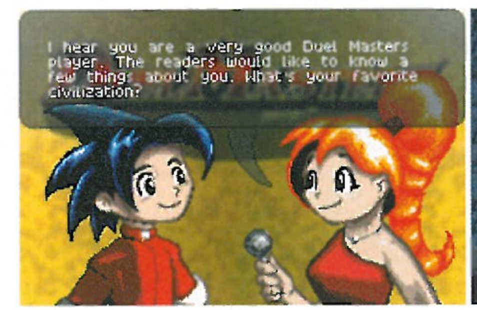
185.000 «Mario Power Tennis» se han vendido en la primera semana sólo en Japón.

160.000 «Wario Ware 2» tienen los japoneses en sus portátiles. Nada menos.

«DUEL MASTERS 2», LLEGA LO ÚLTIMO EN PELEAS DE CARTAS

La moda de las batallas tipo «Yu-Gi-Oh!» continúa con este nuevo juego de Atari.

El torneo Kaijudo va a tener lugar en tu GBA. ¿Que de qué va ese torneo? Es el **camino para convertirte en el campeón de los combates de cartas.** Y aquí no sólo lucharás por eso sino que además deberás ayudar a tu hermano Sam (un importante arqueólogo) a resolver el misterio de unos antiguos artefactos perdidos. Este es el planteamiento de la segunda parte de «Duel Masters», un juego de gran éxito en Japón que ahora llega con un **aspecto visual de lo más chulo y con 300 cartas por conseguir.** Para facilitar un poco tu misión también podrás **intercambiar cartas con tus amigos** mediante el cable Link de Game Boy. Todo esto podrás disfrutarlo a partir de diciembre.



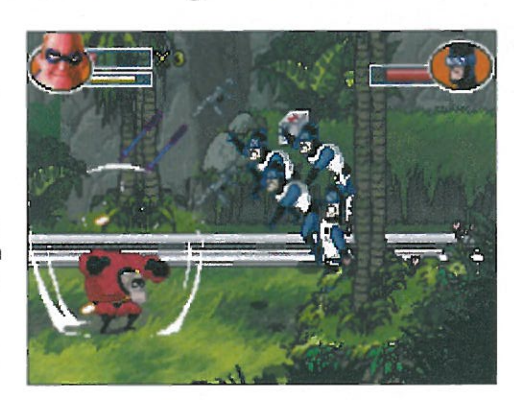


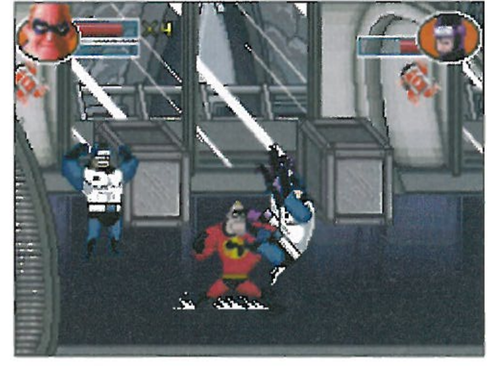
El desarrollo del juego no consistirá sólo en batallas de cartas sino que tendrá un toque muy aventurero: hablar con otros personajes o buscar ítems serán tareas fundamentales

«LOS INCREÍBLES» MUESTRAN SU PODER EN LA ADVANCE

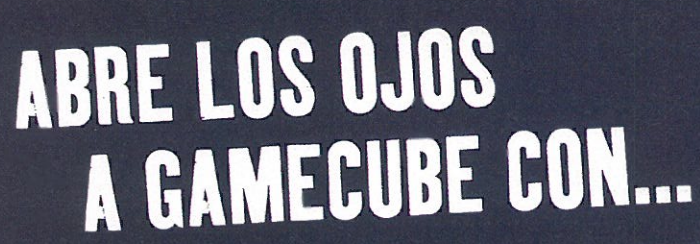
Ya puedes disfrutar en tu portátil de las aventuras de esta singular familia.

Al mismo tiempo que en GameCube aterriza la versión para GBA de la última película de Pixar. Y si en GC ya veréis que nos ha gustado mucho, en Game Boy vamos a flipar con las aventuras de esta familia de héroes. El personaje principal será **Mr. Increíble,** un superhéroe retirado que se las verá con más enemigos que nunca en un **juego de acción de avance lateral.** A la fuerza y el poder de este "barrigón" hay que añadir la "ayudita" de los demás miembros de la familia, que también ponen el punto de diversión en el juego. Hablamos de la flexible Elastigirl, del superveloz Dash, Violeta y sus poderes de invisibilidad, y del mejor amigo de Mr. Increíble, el gélido Frozono. Cada uno de ellos tendrá sus propios poderes, por lo que **la variedad está asegurada.** En cuanto a la parte técnica, promete emoción. Vamos, a qué esperáis para probarlo.





El juego será pura acción, pero eso no impedirá que en todo momento irradie un gran sentido del humor.





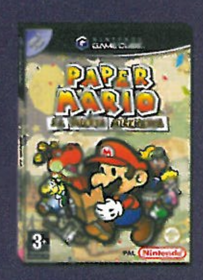
PAPER MARIO
LA PUERTA MILENARIA

JUEGOS MUY ORIGINALES

CONOCE SUS JUEGOS Y SUMA RAZONES PARA ABRIR TUS OJOS A GAMECUBE

Al nuevo Paper Mario no le gana nadie a original. Con él siempre haces un buen papel. Vas a ver a Mario en un RPG, de papel, en dos dimensiones y en un mundo en 3D...¿Te juegas algo?





*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL

www.nintendo.es

EL LADO OSCURO DE "007"

Electronic Arts está a punto de lanzar «007 Agente Corrupto» para GameCube.

Prepárate, porque tu GameCube va a recibir "Golden Eye: Agente Corrupto", el juego más original de todos los basados en el mundo de James Bond. Se trata de un nuevo **arcade 3D de acción subjetiva** que seguirá una estética parecida a la del primer GoldenEye (el de N64). Aunque entonces, ¿dónde está la originalidad? Pues en que no **manejaremos a James Bond sino a un ex-agente 00 que fue expulsado por sus agresivos métodos** y que ahora ha sido reclutado por el malvado villano Auric Goldfinger. El enemigo será otro gran conocido, el Dr. No, principal rival de Goldfinger. Pero estos no serán los únicos villanos que aparecerán; habrá otros como Oddjob o Pussy Galore que les sonarán a los fans del agente 007. Las localizaciones del juego también han sido extraídas de películas de Bond. Para completar el juego habrá un multijugador a pantalla partida, para que podáis competir hasta cuatro colegas. Y todo ello con unos gráficos de lujo que disfrutaremos en diciembre.



El gran aspecto gráfico nos permitirá vivir momentos tan espectaculares como el despegue de un cohete.



Podremos llevar un arma en cada mano, lo que nos facilitará mucho el avance en un juego nada fácil.

SE ANUNCIA EL JUEGO DEL NUEVO 'KING KONG'

Peter Jackson se encarga de la peli y Ubisoft de hacer el juego.

Peter Jackson (director de 'El Señor de los Anillos') será el encargado de dirigir la nueva versión de la película 'King Kong', y UbiSoft será la compañía que realice la conversión a videojuego para GameCube y Game Boy Advance. Los **equipos de diseño de Ubisoft están trabajando estrechamente con Peter Jackson** para tratar de reflejar fielmente la interpretación visual, la dinámica de los personajes y la narrativa de la peli, así que sólo cabe esperar lo mejor. Está previsto que película y juegos salgan simultáneamente en las Navidades de 2005. Habrá que esperar.

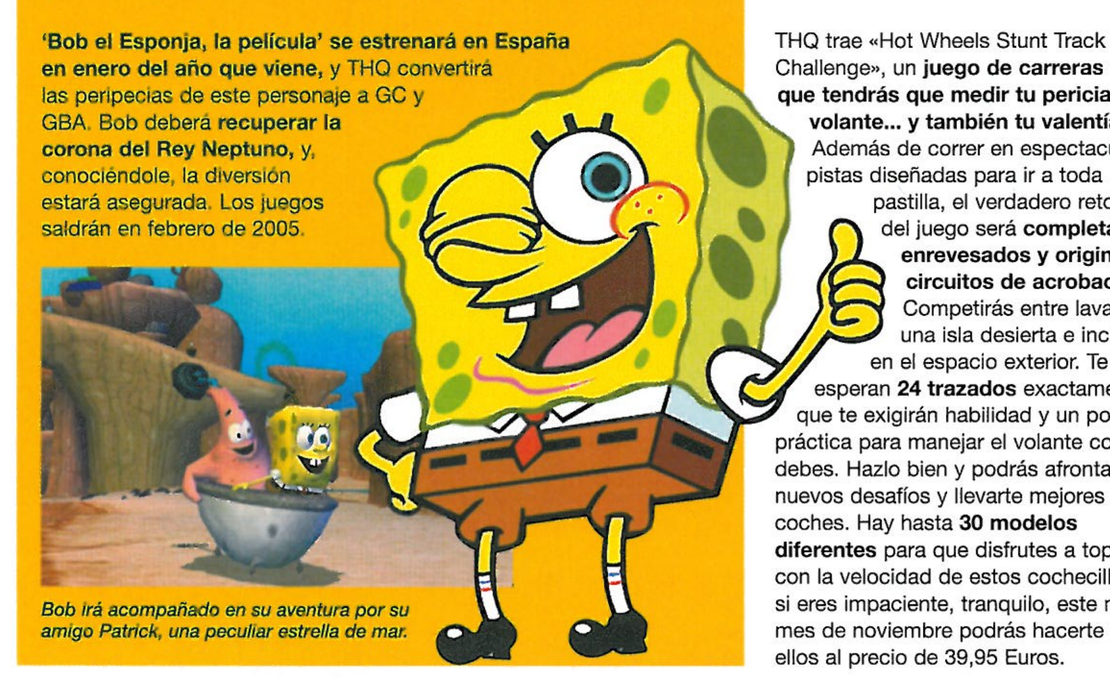


A falta de un fotograma de 'King Kong', qué mejor que el propio Paul Jackson posando con el equipo de desarrollo de Ubisoft que hará el juego.

BOB ESPONJA AL ATAQUE

La estrella de Nickelodeon protagonizará una peli y un juego.

'Bob el Esponja, la película' se estrenará en España en enero del año que viene, y THQ convertirá las peripecias de este personaje a GC y GBA. Bob deberá **recuperar la corona del Rey Neptuno,** y, conociéndole, la diversión estará asegurada. Los juegos saldrán en febrero de 2005.



Bob irá acompañado en su aventura por su amigo Patrick, una peculiar estrella de mar.

¿CUÁNTO TE GUSTA CONDUCIR?

El nuevo «Hot Wheels» desafía a competir en veloces circuitos de acrobacias.

THQ trae «Hot Wheels Stunt Track Challenge», un **juego de carreras en el que tendrás que medir tu pericia al volante... y también tu valentía.** Además de correr en espectaculares pistas diseñadas para ir a toda pastilla, el verdadero reto del juego será **completar enrevesados y originales circuitos de acrobacias.** Competirás entre lava, en una isla desierta e incluso en el espacio exterior. Te esperan **24 trazados** exactamente, que te exigirán habilidad y un poco de práctica para manejar el volante como debes. Hazlo bien y podrás afrontar nuevos desafíos y llevarte mejores coches. Hay hasta **30 modelos diferentes** para que disfrutes a tope con la velocidad de estos cochecillos. Y si eres impaciente, tranquilo, este mismo mes de noviembre podrás hacerte con ellos al precio de 39,95 Euros.





¿CUÁNTO PUEDES ENTRENAR?





HABILIDAD • DISCIPLINA • ENTRENAMIENTO

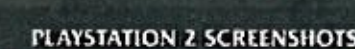
Sempai legends (GBA y PS1)

- Accede a las cartas originales y a la expansión de Exterminadores del Apocalipsis
- Combate o cambia cartas con tus amigos mediante el cable Gameboy Link

Cobalt: (PlayStation 2)

- ¡5 criaturas nuevas nunca vistas!
- Juega por turnos o en tiempo real
- Guarda tu baraja en la tarjeta de memoria y desafía a tus amigos

Llega a ser un Maestro Kaijudo con las ediciones limitadas de GBA y PS2 que incluyen 5 cartas promocionales exclusivas



GAMEBOY ADVANCE SCREENSHOTS









ATARI

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES QUE ENFRENTA A PODEROSAS CRIATURAS EN ALUCINANTES BATALLAS



STARTER (2 JUGADORES)

Ideal para jugadores que se inician en la aventura de Duel Masters. ¡Incluye todo lo que necesitas para aprender a jugar!



BARAJAS TEMÁTICAS

Una vez te hayas entrenado con el starter podrás cambiar la estrategia de tus batallas con las barajas temáticas.



SOBRES

Completa tu colección y lleva tus mazos al siguientes nivel con los sobres de cartas que salen en cada expansión.

Licensed by:





PlayStation 2

www.duelmasters.com

GAME BOY ADVANCE

REPORTAJE

¡¡Sé el primero en alucinar con los juegos más espectaculares de DS!!

19 JUEGOS PARA DS

Todas las novedades, todas las imágenes

Anticípate a todos y echa un ojo a los mejores juegos que se están desarrollando para la consola Nintendo DS. Sabrás cómo serán, cuándo saldrán y fliparás con todas las pantallas que te enseñaremos.

LOS DATOS QUE DEBES CONOCER

- **LANZAMIENTO:** Nintendo DS sale a la venta en Estados Unidos el 21 de noviembre; en Japón el día 2 de diciembre; en Europa, parece que saldrá en primavera de 2005.
- **PRECIO:** 149,99 $ (120 Euros) en EEUU.
- **JUEGOS CON LA CONSOLA:** En Estados Unidos salen 6 juegos al mismo tiempo que la DS, y en Japón habrá 9 títulos disponibles.
- **MÁS JUEGOS:** Sí, hay en desarrollo más de 120 títulos para Nintendo DS.

¿SABES YA ESTOS DATOS TÉCNICOS?

Así es la máquina que va a revolucionar la industria de los videojuegos. Toma nota de algunos detalles:

1 **DOBLE PANTALLA LCD DE 3 PULGADAS.** La pantalla inferior es táctil, y ambas están retroiluminadas. Tienen 256x192 pixels de resolución y 260.000 colores simultáneos.

2 **SIN CABLES.** Transmisión de datos sin cables entre 1 y 30 metros de distancia. Cuatro jugadores con una sola tarjeta.

3 **BATERÍA DE IONES DE LITIO.** Entre 6 y 10 horas de juego.

4 **CONEXIONES.** Puertos para juegos de DS, juegos de GBA, cascos estéreo y micrófono.

5 **TAMAÑO.** 148.7mm ancho x 84.7mm largo x 28.9mm alto.



CÓMO SERÁ EL LANZAMIENTO

ASÍ LLEGARÁ A ESTADOS UNIDOS

- **Fecha:** 21 noviembre.
- **Precio:** 149,99 dólares (120 Euros).
- **Juegos que salen con la consola:**
  - Super Mario 64 DS
  - The Urbz: Sims in the city
  - Madden NFL
  - Spider-Man 2
  - Ping Pals
  - Feel the Magic: XY/XX
- **Precio de cada juego:** 29,99 dólares (25 Euros).
- **Extra:** el pack de la consola incluirá una demo de «Metroid Prime Hunters: First Hunt», y la utilidad Pictochat.

Y ASÍ A JAPÓN

- **Fecha:** 2 diciembre.
- **Precio:** 15.000 Yen (112 Euros).
- **Juegos que salen con la consola:**
  - Super Mario 64 DS
  - Pokémon Dash
  - Touch! Made in Wario
  - Big Concert: Band Bros
  - Intuitive Stroke
  - The Urbz: Sims in the City
  - Zoo Keeper
  - Mario Kart DS
  - Would die for you
  - Mahjongg Tournament
- **Precio de cada juego:** 4.800 Yen (36 Euros) y 3.800 en serie budget, más barata (29 Euros).

ESTOS SON LOS 19 JUEGOS



SUPER MARIO 64 DS

- **Tipo de juego:** PLATAFORMAS
- **Compañía:** NINTENDO
- **Datos:** CONEXIÓN WIRELESS
- **Lanzamiento:** 21 NOVIEMBRE (EEUU)

Mario, Yoshi, Luigi y Wario tienen la misión de encontrar 150 estrellas escondidas en el castillo y sus alrededores. Cada uno tiene sus movimientos especiales y habilidades que habrá que exprimir. Tendremos un modo aventura con innumerables minijuegos a través de la pantalla táctil, y otro multijugador a cuatro, que compartiremos usando la conexión sin cables. Atención a los poderes que tendrán ahora nuestros amigos: invisibilidad, aliento de fuego... Va a saber ese Bowser lo que es bueno.



¡OJO AL DATO! NINTENDO CALCULA QUE EN MARZO DE 2005 HABRÁ ENTRE 20 Y 25 NUEVOS JUEGOS PARA LA CONSOLA DS DISPONIBLES EN ESTADOS UNIDOS.





PUPPY TIMES

- Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- Compañía: NINTENDO
- Datos: MICRÓFONO, CONEXIÓN WIRELESS
- Lanzamiento: 2005

Cuida, mima y enseña a tus mascotas favoritas: tres simpáticos perritos que quieren jugar contigo. Dales órdenes a través del micrófono (¿en español, en inglés, en perruno?) y los cachorros responderán haciendo todo tipo de cosas. Como verás en la distribución de pantallas, la táctil nos invita a interactuar con los perrillos mientras que en la de arriba tendremos diferentes menús y parámetros.

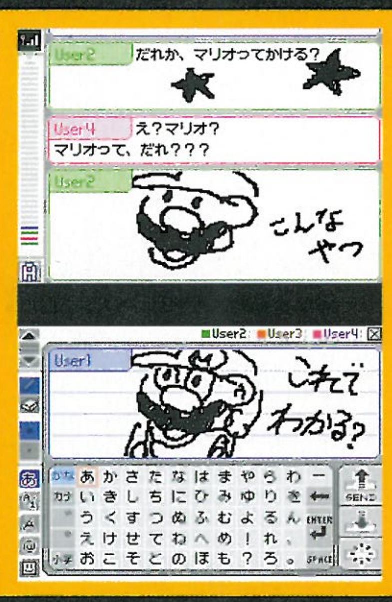




PING PALS

- Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- Compañía: THQ
- Datos: CONEXIÓN WIRELESS
- Lanzamiento: 21 NOVIEMBRE (EEUU)

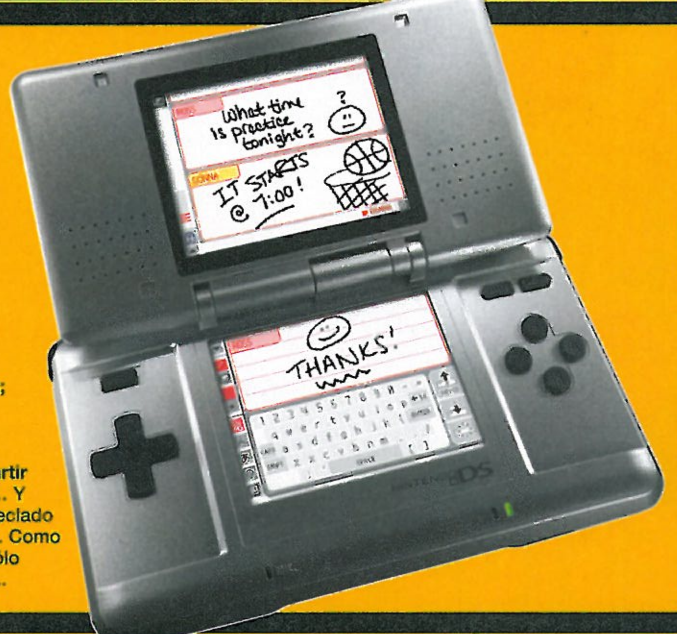
¡¡Con estos juegos nos va a entrar a todos la fiebre de chatear!! Aquí la idea será crearte una identidad eligiendo entre cientos de opciones de cuerpos, caras y todos los accesorios que queramos. Podrás ampliar el catálogo de ítems si vas completando misiones como enviar 100 mensajes antes de las 4 de la mañana del martes. En fin... compartir juegos y mensajes con hasta 16 colegas.



PICTOCHAT

- Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- Compañía: NINTENDO
- Extras: CONEXIÓN WIRELESS
- Lanzamiento: 21 NOVIEMBRE (EEUU)

No tendrás que cargar ningún tarjeta con Pictochat; está programado en la consola. Es tan fácil como conectarla y empezar a jugar. ¿A jugar a qué, te preguntarás? A comunicarte con la gente, hombre. Puedes abrir un chat de hasta 16 personas y compartir dibujitos o notas, editar los mensajes que recibáis... Y todo de una forma simple y sencilla, a través de un teclado que aparecerá en la pantalla inferior y con el puntero. Como Pictochat estará "incluido" en todas las máquinas, sólo tendrás que preocuparte de que haya cerca otra DS...





LOS URBZ

- Tipo de juego: SIMULACIÓN
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Datos: CONEXIÓN WIRELESS
- Lanzamiento: 21 NOVIEMBRE (EEUU)

Dicen sus creadores que será la versión más revolucionaria, que vamos a poder hacer cosas con los nuevos Sims que son imposibles en otras consolas. Por ejemplo, diseñar a nuestro Urbz y a una mascota a través de la pantalla táctil. O competir sin cables contra otros jugadores en los cinco minijuegos disponibles. ¿El objetivo? Hacerse con una reputación y de paso acabar con el malo.



ADVANCE WARS DS

- Tipo de juego: SIMULACIÓN
- Compañía: NINTENDO
- Datos: CONEXIÓN WIRELESS
- Lanzamiento: DICIEMBRE (JAPÓN)

Este "wargame" presentará un nuevo sistema de batalla que aprovechará a tope la doble pantalla. En algunas misiones controlaremos un ejército en los cielos y fuerzas terrestres en la pantalla inferior. Conoceréis a nuevos comandantes y disputaréis combates apasionantes con vuestros amigos, sin cables por supuesto.

SPYRO
A HERO'S TAIL™

CINCO HÉROES SOLOS CONTRA LA TOTAL OSCURIDAD

HÉROES ÉPICOS

PELIGROSOS ENEMIGOS

ATAQUES INCREÍBLES

ARTILUGIOS GENIALES

designed by room 22

¡Únete a las aventuras de Spyro y sus cuatro amigos y consigue así destruir las garras de la oscuridad!

www.vugames-europe.com





PlayStation 2







VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

¡OJO AL DATO! HAY MÁS DE 120 JUEGOS EN DESARROLLO PARA NINTENDO DS. DE ELLO SE ENCARGAN 46 COMPAÑÍAS DESARROLLADORAS DE TODO EL MUNDO.





WARIO WARE INC. DS

- Tipo de juego: MICROJUEGOS
- Compañía: NINTENDO
- Datos: MICRÓFONO
- Lanzamiento: 2005

Ración extra de minijuegos muy-muy-rápidos también para DS. Exactamente **180 nuevos**, nada menos, con el aliciente de "tocar" la pantalla. En principio con el puntero, pero como este Wario es un "salvaje" también podrás usar el dedito para ¡apagar a tiempo esa llama! Habrá diversión insana para los fans que estaban esperando este juegazo.





SPRUNG

- Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- Compañía: UBISOFT
- Datos: CONEXIÓN WIRELESS
- Lanzamiento: 2004

Un nuevo juego en el que podrás demostrar tus dotes de seducción. Se trata de **conseguir una cita romántica en el escenario perfecto, un hotel de las montañas de Colorado.** Y será como la vida misma: tu éxito dependerá de tu habilidad para reaccionar ante las situaciones que vayan ocurriendo. Tendrás 50 misiones diseñadas por escritores expertos en novelas rosa, niveles de bonus y una jugabilidad muy sexy.



METROID PRIME HUNTERS

- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Compañía: NINTENDO
- Datos: CONEXIÓN WIRELESS
- Lanzamiento: 2005

Una demo de este juego se incluirá con todas las consolas que se vendan en EEUU. Se llama First Hunt y gracias a él nos empaparemos enseguida de las revolucionarias características de esta máquina. Será algo más que un entrenamiento para la versión final, porque disfrutaremos de una **magnífica ambientación, de acción a tope y de varios modos multijugador**. Habrá que estar atentos al manejo de la pantalla táctil, porque incorporará un "control de ratón" que nos tiene en ascuas. Versión final en 2005.







RAYMAN DS

- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Compañía: UBISOFT
- Datos: PANTALLA DUAL
- Lanzamiento: DICIEMBRE

A este personaje ya le conoceréis de sobra, ¿verdad? Sentó buenas bases en GBA y ahora quiere repetir en DS con un **plataformas 3D colorista y divertido.** En la pantalla de arriba controlaremos su avance por tierra, mar y aire en 45 áreas; y en la pantalla táctil veremos su salud, progreso de avance, ítems recogidos... La idea de Ubisoft es lanzar el juego unos días después de que salga la máquina.





POKéMON DASH!

- Tipo de juego: CARRERAS
- Compañía: NINTENDO
- Datos: CONEXIÓN WIRELESS, LINK CON ESMERALDA
- Lanzamiento: 2 DICIEMBRE (JAPÓN)

En Pokémon Island se celebrará el Pokémon Dash Grand Prix, y nosotros queremos ganarlo. **Entrena tus dedos para coger velocidad en la pantalla táctil deslizando el puntero.** Y si conectas un cartucho de Pokémon Esmeralda, se abrirá un nuevo mapa.



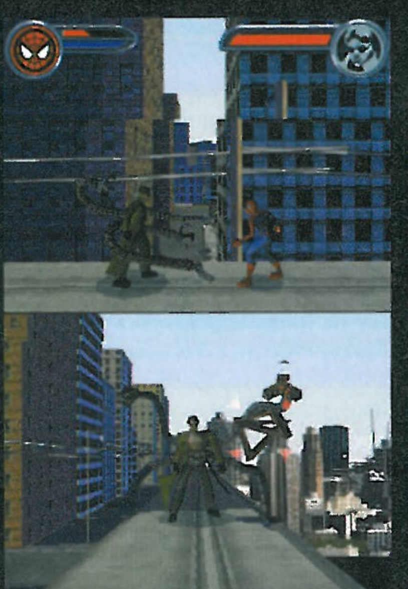


MARIO KART DS

- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Datos **CONEXIÓN WIRELESS 8 JUGADORES**
- Lanzamiento: **2 DICIEMBRE**

El gran secreto de la Gran N. Lo único que podemos confirmaros es que el modo multijugador pondrá en liza a 8 participantes. Bueno, eso y que la acción se desarrollará en la pantalla superior.





SPIDERMAN 2

- Tipo de juego: **ACCIÓN-AVENTURA**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Datos: **PANTALLA DUAL**
- Lanzamiento: **21 NOVIEMBRE (EEUU)**

El nuevo Spidey 2 combinará acción 3D y 2D. Cuando Spidey se balancee por la ciudad, los niveles rotarán para dar mayor sensación de profundidad. Y en los enfrentamientos con los jefes, la vista cambiará a primera persona. En la pantalla superior controlaremos la acción, pero resolveremos los puzzles en la pantalla táctil y con nuestras manitas. El desarrollo seguirá el guión de la película en **12 niveles.**



FEEL THE MAGIC XX/XY

- Tipo de juego: **COMUNICACIÓN**
- Compañía: **SEGA**
- Extras: **MICRÓFONO, CONEXIÓN WIRELESS**
- Lanzamiento: **21 NOVIEMBRE (EEUU)**

La cosa va de intentar conseguir una cita con una guapa chica californiana. A través del puntero, tu voz o incluso tu respiración, controlarás al personaje principal, y deberás hacer lo posible por impresionar a la chavala. Lástima que en el último momento aparezca un rival y... ¿quieres saber cómo acaba?

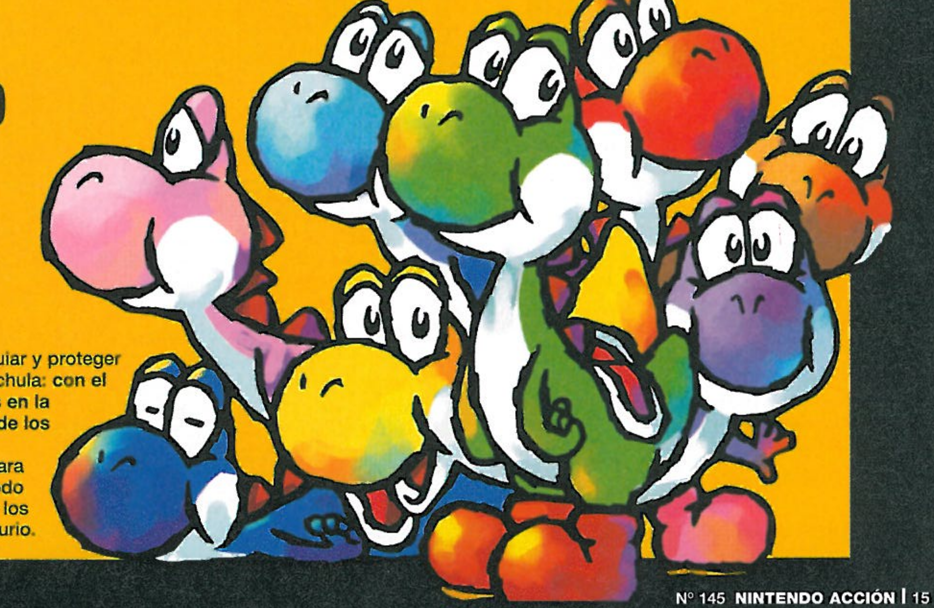




YOSHI'S TOUCH & GO

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Datos: **CONEXIÓN WIRELESS**
- Lanzamiento: **2005**

Como buen Yoshi, tendrás que guiar y proteger a Baby Mario de una forma muy chula: **con el puntero tendrás dibujarás nubes en la pantalla inferior que le protejan de los enemigos.** Y en los de avance horizontal, el puntero te servirá para controlar el avance de Yoshi. Y todo con los gráficos "esponjosos" de los juegos que protagoniza el dinosaurio.





JAM WITH THE BAND

- Tipo de juego: **MUSICAL**
- Compañía: **NINTENDO**
- Datos: **MICRÓFONO, CONEXIÓN WIRELESS**
- Lanzamiento: **2 DICIEMBRE (JAPÓN)**

Algo así como Donkey Konga, pero con el instrumento que elijas y a través del puntero. Ya sabes, **pulsa la nota en el momento justo.** Disfruta en solitario o con toda la peña que necesites. Si están cerca y tienen su juego, todos podréis uniros en una jam session memorable. Si no, 8 músicos a la vez.



ZOO KEEPER

- Tipo de juego: **PUZZLE/ACCIÓN**
- Compañía: **NINTENDO**
- Datos: **CONEXIÓN WIRELESS**
- Lanzamiento: **2 DICIEMBRE (JAPÓN)**

Un puzzle dicharachero al estilo tradicional. La escusa será que los animales del zoo se han escapado y tú tienes que hacerlos volver a sus jaulas. ¿Cómo? En la pantalla inferior verás un tablero con las caras de los animales. Sólo tendrás que **usar el puntero para crear líneas de tres o más caretos iguales.** Mientras, arriba, escenas divertidas con los animalejos. Anda, sé un buen cuidador.



RIDGE RACER DS

- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Compañía: **NAMCO**
- Datos: **CONEXIÓN WIRELESS**
- Lanzamiento: **2005**

La carrera clásica, pero con muchas novedades. **¡¡Controla el volante con tus propias manos!!** Aunque si te parece complicado, usa los mandos tradicionales. En fin, que te prepares para darle caña a tu auto en **20 circuitos de tres zonas diferentes.** La competición permitirá seis jugadores simultáneos y, si demostráis dotes sacaréis coches de Mario y PacMan.





GANBARE GOEMON

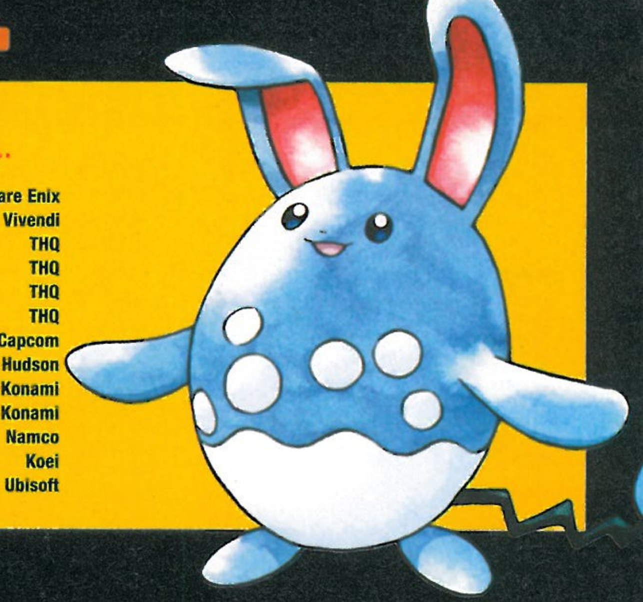
- Tipo de juego: **ACCIÓN/PLATAFORMAS**
- Compañía: **KONAMI**
- Datos: **PANTALLA DUAL**
- Lanzamiento: **ABRIL 2005**

La nueva aventura de Goemon tendrá **acción plataformera a doble pantalla.** En las escenas de acción, arriba una panorámica del mapa y abajo los movimientos de Goemon. En las de diálogo, abajo la conversación y arriba un zoom de la perspectiva. Y en las escenas de las tiendas, arriba los objetos y abajo el señor tendero.

Y HAY MUCHO MÁS...

Todos estos juegos están en la plataforma de salida para DS. Son sólo una pequeña muestra de las novedades que nos esperan para el año que viene...

- GOLDENEYE — EA Games
- NEED FOR SPEED UNDERGROUND — EA Games
- DEEP LABYRINTH — Enterbrain
- MONSTER SUMMONER — Ertain
- MOMOTARO WORLD — Hudson
- GT-O RACING — MTO
- ANOTHER — Nintendo
- ANIMAL CROSSING — Nintendo
- MAGICAL VACATION 2 — Nintendo
- NEW SUPER MARIO BROS. — Nintendo
- POKéMON DIAMOND — Nintendo
- POKéMON PEARL — Nintendo
- RALLY DS — Spike
- FINAL FANTASY III — Square Enix
- ROBOTS — Vivendi
- BOB ESPONJA — THQ
- TAK EL PODER JUJU — THQ
- LOS INCREÍBLES — THQ
- ZOO TYCOON — THQ
- VIEWTIFUL JOE DS — Capcom
- BOMBERMAN — Hudson
- FROGGER — Konami
- CRYSTAL DRIVE 2005 — Konami
- MR. DRILLER: DRILL SPIRITS — Namco
- DYNASTY WARRIORS — Koei
- ASPHALT URBAN DS — Ubisoft



Volverá a demostrar el poder de tu GameCube

METROID PRIME 2

Mejor ambientación, modo cuatro jugadores, más acción, nuevo guión... ¡menuda secuela!



DATOS DEL JUEGO

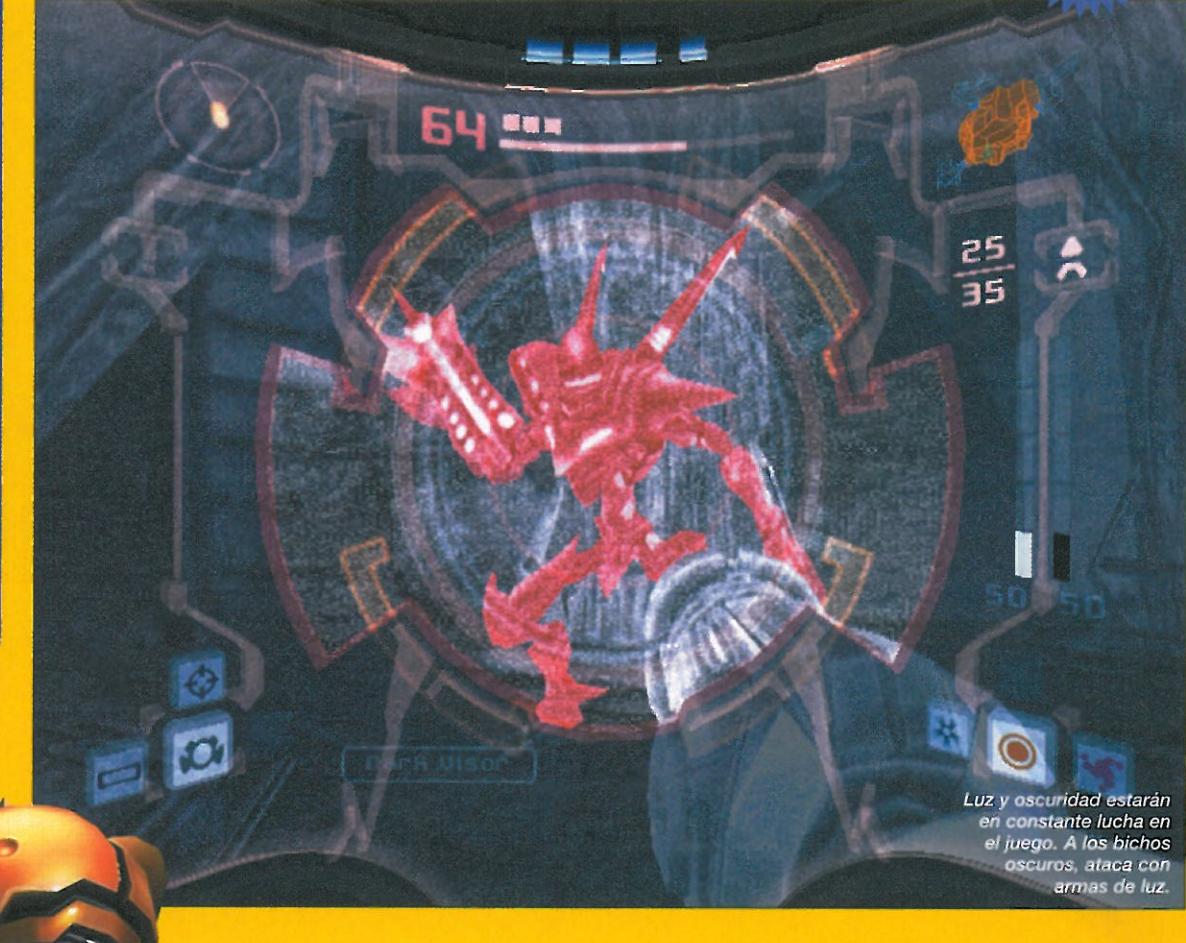
- GAMECUBE
- AVENTURA/ACCIÓN 3D
- DICIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **RETRO STUDIOS**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Retro Studios ha incluido en el juego el "ataque hélice", un movimiento extraído de los Metroid** bidimensionales que permite a Samus escalar rebotando de pared a pared.
- **El modo multijugador presenta elementos muy originales,** como la posibilidad de infectar a nuestros rivales con un virus informático.

¡IMPRESIONANTE!

- **Es el juego por el que debes tener una GameCube estas navidades.**



Luz y oscuridad estarán en constante lucha en el juego. A los bichos oscuros, ataca con armas de luz.

En apenas un mesecito ya tendremos entre nosotros la secuela de uno de los juegos más exitosos de GameCube, «Metroid Prime». **Manteniendo el original planteamiento de aventura de acción subjetiva,** esta segunda parte promete superar a su predecesora en todos los aspectos, tanto técnicos como de jugabilidad. Y es que los puntos sobresalientes de este juego van a ser tantos que nos atraparán sin remedio, y no podremos dejar de jugar. Todo empieza con un argumento muy interesante, una genial aventura...

*SAMUS ARAN. **Esta veterana aventurera espacial, que comenzó sus andanzas en la consola NES, vuelve a enfundarse su poderoso traje para repetir el éxito de «Metroid Prime».***

Un planeta con dos caras

En esta ocasión deberemos acompañar a Samus en una misión en el **planeta Aether,** en el que un grupo de fuerzas expedicionarias ha desaparecido misteriosamente. Esto será sólo el comienzo de una larga serie de problemas, porque una vez allí descubriremos que **el planeta posee dos dimensiones, una de luz regida por los pacíficos Luminoth y otra de oscuridad dominada por los salvajes Ing.** Estas dos razas se encuentran sumidas en un enfrentamiento sin tregua en el que, como ya te estarás imaginando, tendremos que intervenir. Y para complicar aún más las cosas aparecerá un extraño personaje con una armadura similar a la de Samus que intentará cazarnos, sin que sepamos quién es o cuáles son sus intenciones. Como ves, una historia muy chula que irá creciendo a medida que avancemos, haciéndose aún más apasionante.

Una vez entremos en acción, para defendernos de las bestias hostiles que habitan en Aether tendremos que **recuperar casi todas las ventajas del traje de Samus,** que nos han arrebatado al poco de empezar la aventura. Desde el inicio tan sólo tendremos el escáner, la habilidad para transformarnos en bola y el salto y el disparo básicos, por lo que deberemos **aumentar nuestro arsenal reuniendo una gran cantidad de armas y artilugios** ya conocidos, como los misiles, pero



Los escenarios tendrán mayor protagonismo en esta segunda entrega. Además de las clásicas "cuevas", visitaremos zonas abiertas con altísimo nivel de detalle.



El poderoso traje de Samus no será tan poderoso desde el principio. Tendremos que ir recogiendo armas, ítems, escáneres para completar todas sus funciones.



LA MEJOR TÉCNICA DE INFILTRACIÓN

Uno de los elementos que más éxito tuvo en la primera parte del juego fue la increíble transformación de Samus en bola. Esta vez volveremos a disfrutar de esa habilidad, y además desde el principio, por lo que los pequeños conductos no serán un obstáculo. Eso sí, habrá que reforzar la bola con nuevas habilidades.



El modo multijugador será más estratégico que otros duelos de este tipo. Podremos hacer cosas como infectar a otro jugador con virus, transformarnos en bola...



Los pacíficos Luminoth te ayudarán a acceder a diferentes zonas.



Tendremos que darle mucho al coco para poder abrir algunas puertas.

«Metroid Prime 2: Echoes» te invita a explorar un nuevo planeta caracterizado por sus dos dimensiones opuestas, una de luz y y otra oscura, que afectarán el desarrollo del juego.

también muchos totalmente nuevos, como los **rayos de luz y oscuridad, que serán de vital importancia** en muchos momentos del juego. Toda esa artillería nos ayudará a hacer frente a unos **variados enemigos,** que irán desde dóciles escarabajos hasta los inteligentes y peligrosos Ing, unos aliens que se mueven con una velocidad endiablada.

Pero no todo será acabar con los enemigos a base de rayo láser, también tendremos que **darle al coco para poder abrir puertas, conseguir ítems e incluso para vencer a algunos enemigos.** De hecho, aquí adquiere gran relevancia la doble dimensión de Aether, ya que para acceder a algunas zonas tendremos que pasar continuamente del lado de la luz al lado de la oscuridad y viceversa.

Luces y sombras

Visualmente, los gráficos mantendrán una estética muy similar a la que ya vimos en el «Metroid Prime» original. Pero tranquilos, que se va a notar que esto es una segunda parte ya que poco a poco descubriremos unos escenarios mucho más variados y ricos en detalles. Se aprecia el mismo **tono serio y adulto que ya jugamos,** pero bien reforzado por elementos algo escabrosos, que ya tendréis oportunidad de ver durante

HISTORIA DE UN PLANETA

UNAS GENIALES SECUENCIAS DE VIDEO NOS CONTARÁN LO SUCEDIDO EN AETHER. Un planeta dividido entre una dimensión oscura y otra de luz, dos razas enfrentadas: los Luminoth y los Ing, un grupo de exploradores aniquilados... y en medio de todo Samus. Bueno, y nosotros también, ya que veremos sensacionales secuencias que nos sumergirán de lleno en la historia del juego. Aunque pronto descubrirás que no eres un simple espectador.



Las fuerzas expedicionarias han caído, ahora sólo queda Samus.



Este Luminoth tan majete nos narrará lo acontecido en Aether.



Veremos la llegada de los soldados al planeta como si fuera una peli.



Según la dimensión en que nos encontremos (luz y oscuridad), los enemigos serán diferentes. No te dejes engatusar por sus colores y ¡¡acaba con ellos, hombre!!



La tensión será enorme desde el primer momento. Y no sólo por que nos ataquen criaturas Ing cuando menos lo esperes, sino también por su cuidada banda sonora.



Aunque juguemos con perspectiva subjetiva, a veces podremos ver a la prota luciendo su armadura.



Apreciarás gráficos más nítidos y detallados que en el original. Los efectos de luz pondrán la nota de color, pero no digas que esas paredes no resultan sólidas.

PARA QUE NO TE PIERDAS



LOS MAPAS, NUESTROS MEJORES ALIADOS. Aquí tenemos otro de los elementos clásicos de la saga: la necesidad de encontrar y utilizar los mapas de las distintas zonas. Las grandes dimensiones del planeta Aether harán más que imprescindible su uso. Además deberemos moverlos, girarlos y hacer "zooms" sobre ellos si queremos sacarles el máximo partido. Y mejor será aprender a manejarlos pronto si no queremos acabar siendo pasto de los Ing.

El argumento del juego estará muy trabajado: la lucha entre dos razas o la aparición de un personaje oscuro parecido a Samus serán sólo un ejemplo de las muchas sorpresas del juego.

el juego (tranquilos, no son imágenes que vayan a herir vuestra sensibilidad). Además, la **dualidad luz-oscuridad planteada en el argumento afectará al apartado visual** del juego creando un **ambiente lleno de contrastes,** en el que destacarán los fenomenales juegos de luces y sombras. También notaréis la **mejora en la cantidad y calidad de texturas y efectos,** lo que, unido a lo anterior, promete espectáculo visual constante.

Música estelar

Para acabar de redondear el juego, **Nintendo ha creado una banda sonora impresionante** que nos meterá de lleno en la aventura, adaptándose perfectamente a las diferentes situaciones. Los **efectos de sonido también impactarán,** desde los disparos láser hasta los chirridos de algunos monstruos que nos pondrán los pelos de punta. Y casi tan importante como la música o los efectos serán los oportunos silencios del juego, que crearán una **atmósfera llena de tensión.**

La última gran novedad del juego será el **modo multijugador,** que permitirá competir a cuatro jugadores a pantalla partida sin perder un ápice de calidad gráfica. Y a la cantidad de acción que desprenderá, tenéis que unirle un fuerte componente estratégico que nos va a "llevar a las nubes".

MARIO EN UNA NUEVA 3DIMENSIÓN





Cuéntaselo a tus amigos porque no verás nada parecido por ahí.
Un pinball totalmente diferente en 3D en el que nuestro Mario se convierte en bola para llevarte de aventura en aventura:
¡tienes un montón de tableros diferentes por descubrir!



GAME BOY ADVANCE SP™

www.nintendo.es



GAMING 24:7

Una aventura (con película) de navidades

POLAR EXPRESS

La nueva película de Tom Hanks llega a GameCube para anunciar que ¡ya es navidad!

DATOS DEL JUEGO

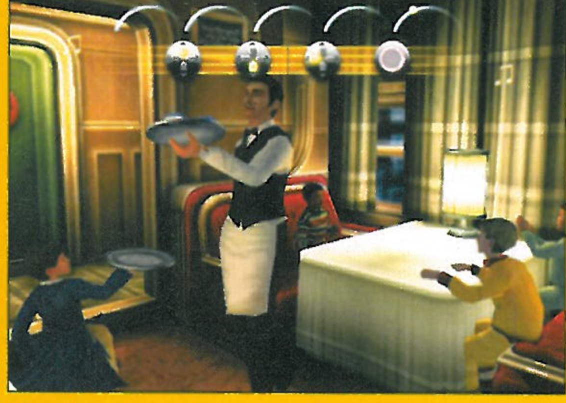
- **GAMECUBE**
- **AVENTURA**
- **DICIEMBRE**
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **BLUE TONGUE**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

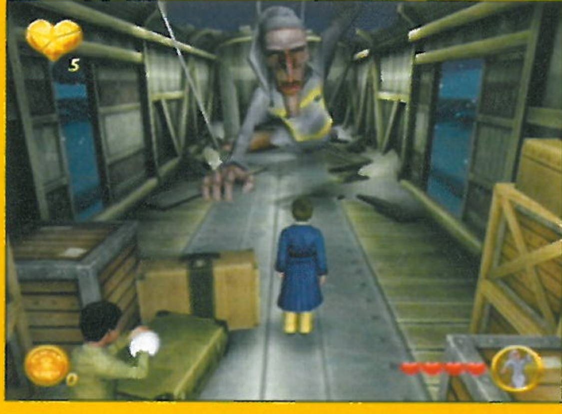
- El juego se basará en la peli dirigida por Robert Zemeckis, y a su vez la peli se basará en el libro, escrito en 1986 por **Chris Van Allsburg.** Este señor también es autor de **'Jumanji'**, y en su juventud lo suyo no era escribir sino ¡la escultura!
- **Tantalus,** con experiencia en juegos desde **los tiempos de SNES,** se ocupa de la versión del juego para **Advance.**

LA EMOCIÓN LLEGA A GC

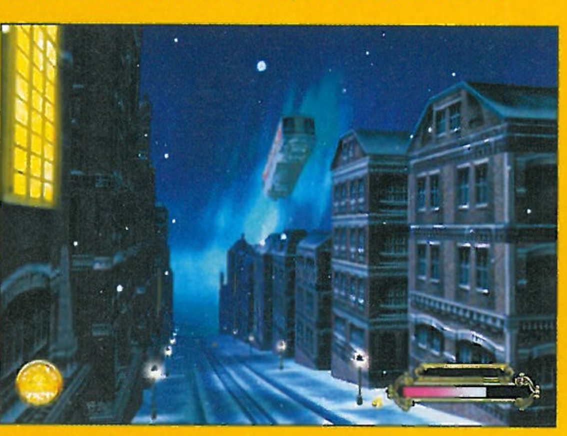
- Llega una historia navideña con niño, regalos y **argumento lacrimoso** para GC.



Aprenderemos a servir chocolate caliente con nubes mientras nos marcamos un baile de moda. ¡La variedad está servida!



Cuando acabemos con el que creíamos el malo malísimo, las aventuras del juego no habrán hecho más que comenzar.



También manejaremos un vagón descarrilado que, cuando pille baches, pegará unos saltos que ya le gustaría a la rana Gustavo.



Entre otros deportes, jugaremos a una divertida mezcla de fútbol y baloncesto en la que habrá que tener equilibrio y puntería.

TOM, LA ESTRELLA. El famoso actor de Hollywood, el polifacético Tom Hanks, ha sido recreado y animado por ordenador para protagonizar una divertida película de navidad. En el juego también se lucirá de maravilla, prestando su voz al personaje creado por los artistas de Blue Tongue.

Por navidad siempre vuelve **el típico malo que quiere fastidiar a todo el mundo** por ser un acomplejado, o porque de pequeño lo único que le trajo Papá Noel, aparte de carbón, fue la "barbo trenzas de oro" acompañada de su novio cachitas, incluida la mansión y el descapotable de lujo. Pues esta vez no hay tío raro, esta vez **los malos serán los propios juguetes.**

El niño más valiente

El protagonista se embarcará junto a otros chavalines en un viaje, compuesto por **ocho emocionantes capítulos,** en el «Polar Express» hacia el Polo Norte para poder conocer a Papá Noel durante la noche más magica del año: Nochebuena. Allí conoceremos a **entrañables personajes** como el Niño Solitario, la Chica Sabelotodo, Carbón y Pistón, el Vagabundo, los Elfos... todos los que también podremos ver en la película. Para poder realizar su sueño y el de todos sus compañeros de viaje, nuestro chaval tendrá que **enfrentarse a enemigos-juguete mientras va avanzando por los vagones** del mágico tren. Aunque también tendrá que bajarse del Polar Express en algunos momentos y **esquiar montaña abajo para recoger juguetes** extraviados, provocando un fresco cambio de género. Todo esto con un **ambiente navideño** de lo más clásico, **animaciones que aprovecharán las programadas para la película** e impresionantes entornos 3D. Claro que... si no te portas bien, Papá Noel no lo traerá.



TE METERÀS EN LA PELÍCULA

Al estilo de lo que se lleva en los juegos peliculeros, veremos diferentes escenas del film que nos sumergirán en la historia. Serán secuencias sacadas de la propia película, hechas con un nivel de calidad y detalle por las nubes. A ver si Hanks nos habla en castellano, que aún no lo hemos podido comprobar...

La diversión de siempre... ¡multiplicada por cuatro!

ZELDA FOUR SWORDS

La nueva aventura de Link sera para... ¡ cuatro Links! ¿Te atreverás a ser uno de ellos?

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- RPG DE ACCIÓN
- DICIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ¿Qué habrá sido de **«Zelda: Tetra´s Tracker»?** ¿Llegará alguna vez a España? ¿Es posible que esté incluido dentro de este «Four Swords»? Aún no se sabe, pero estaría guachis, ¿verdad?
- Si eres **fan de «Zelda: A Link To The Past»**, te sonará el castillo de Hyrule: ¡su estructura será exactamente la misma que recorrimos en SNES!

AVENTURA PARA TODOS

- ¡Por fin podremos jugar a un Zelda junto con **todos nuestros coleguillas!**



Durante el juego habrá un montón de puzzles que te llevará tiempo resolver. Aunque otros serán tan fáciles como mover una casa para arrasarlo todo.

HÉROES DE HYRULE. Aunque Link sea el mismo de siempre, esta vez el mérito tendrá que repartirse entre cuatro. Esta aventura se le ha quedado grande y tendrá que cooperar con... consigo mismo.



Nuestro héroe ha metido la pata. Se le ha ocurrido sacar la espada cuádruple y... ¡ha liberado a Vaati!, el malo que ya vimos en «Four Swords» para Game Boy Advance. Para subsanar su error, **tres Link, cada uno de un color, se unirán a nuestro héroe** para rescatar a seis doncellas y a la princesa Zelda.

¡Mejor, todos juntos!

Por segunda vez podremos disfrutar de **un Zelda multijugador** de acción y RPG, como el de GBA, pero se diferenciará en que podrá jugar **un único jugador con los cuatro Link.** ¿Y cómo los manejaré yo solito? No te preocupes porque, **los otros tres Link te seguirán a todas partes.** Aunque, para resolver algunos puzzles, necesitaremos colocarles de determinada forma (habrá un comando para elegir formación) o dejar inactivos a todos menos a uno. Así que, será **mucho más divertido y fácil jugar con cuatro amigos** y que cada uno vaya haciendo una cosilla. Una vez reunidos los cuatro, tendréis que hacer cosas como mover casas, rocas, personas... ya sea **tirando o empujando todos a la vez;** pulsar cuatro interruptores simultaneamente; **cogeros unos a otros** para lanzaros por sitios por los que no se puede pasar, y derrotar a los jefes finales. Cuando vayamos por nuestra cuenta y nos metamos en cuevas, agujeros, o en el mundo oscuro, apareceremos en **la pantalla de GBA.** Así, si algún otro se cuela en el mismo sitio que tú, le verás correteando por tu GBA. Y si abres algún cofre, fíjate bien en lo que guarda porque algunos tendrán **anillos que darán poderes especiales** como mover cosas gordas, por ejemplo un árbol. Para ayudarnos a avanzar, además de los anillos, contaremos con **ítems como el conocidísimo boomerang, la lampara, el arco, la bomba, las botas** para correr y estamparnos contra todo, la varita de fuego para churruscar a los otros Li...estee, a los malos y algunos objetos; el martillo para apachurrar... y un montón más. Todos ellos los podremos cambiar todas las veces que queramos, siempre y cuando podamos acceder a ellos. Además, si encontramos la fuente del hada, nos duplicará el poder del ítem o rellenará la energía.

¡Estas hadas me suenan!

Como que son las de toda la vida, las vistas incluso en la antigua NES. En esta aventura **nos revivirán** cuando alguno o todos la palmen. Nos las darán gratis las doncellas que salvemos y también encontraremos algunas escondidas por las fases, como siempre. Y es que, durante toda la aventura, veremos **similitudes con todos los Zeldas** de forma que, si los hemos jugado, los puzzles nos resultarán más sencillos de resolver. Pero sobre todo **te recordará a «A**



Habrá ocasiones en las que te dejarán encerrado y aparecerá un batallón de malos. Habrá que distribuirse bien para acabar con ellos antes de que nos machaquen.



Cuando llegues a una cuidad, la gente no parará de mandarte misiones. Lo mejor será cumplirlas porque te darán unas recompensas que te serán francamente útiles.

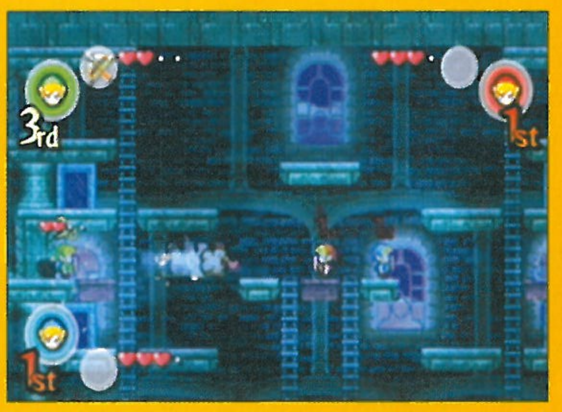


LO IMPORTANTE ES COOPERAR

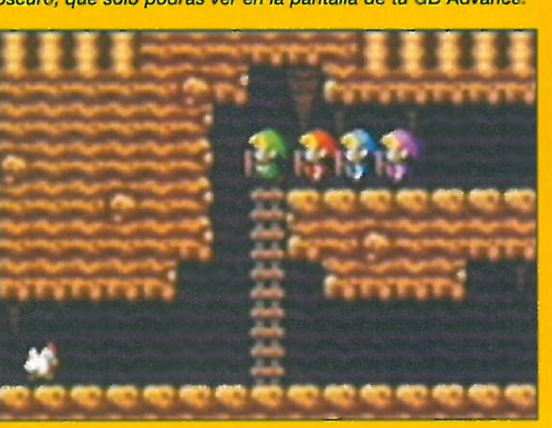
Ya que tendremos la oportunidad de jugar con cuatro amigos sobre el mismo escenario, aprovecharemos para que cada uno vaya un poco a su bola. Pero en algunos momentos necesitaremos 'el poder de cuatro' para poder continuar nuestro viaje. "¿Y no podré dar de leches a algunos de mis compis?" Por poder, podrás, pero solo le quitarás algunas rupias.



En algunos momentos del juego deberás viajar al mundo oscuro, que sólo podrás ver en la pantalla de tu GB Advance.



El modo batalla tiene de todo. Aparte de lo que aparecerá en pantalla, podrás ir al mundo oscuro y pillar objetos guapos.



Cuando caigas en un agujero o bajes a algunas mazmorras, aparecerá en tu GBA un escenario en 2D lleno de sorpresas.



En cada fase de tu viaje, te encontrarás con Link Tenebroso por lo menos una vez. ¿Que de dónde ha salido? Ya lo sabrás.

Link To The Past» en cosas como el estilo gráfico, algunos lugares, enemigos como soldados, cangrejos, murciélagos... y trampas como las baldosas que se lanzan sobre ti. Y también verás cositas de «Ocarina of Time» (los Goron o el búho Ho Ho) y de «Wind Waker» (el efecto de humo).

¿Y para pegarse?

Si cada vez que te acercas a un precipicio tienes la tentación de tirar a alguien por él, tendrás la oportunidad de **darte un gusto en el modo batalla.** Lo primero será elegir escenario y luego... **¡a darse tortazos hasta ser el último que quede en pie!** Para fastidiar a tus contrincantes, podrás **darles espadazos, tirarles por los sitios o transportarte al mundo oscuro y conseguir un motón de ítems** que te facilitarán tu tarea. Y si queréis más competición aún, visitad una de las torres de Tingle, que irán apareciendo en el modo historia, y podréis competir en **un montón de divertidos minijuegos en vuestras GBA.** Vamos que, con tanta variedad y quehaceres, ¡a ver quién es el Link que no se divierte!

¡¡¡A FORMAR, MIS HÉROES!!!

UNA FORMACIÓN PARA CADA OCASIÓN. Para realizar algunas acciones en conjunto, nuestros protas tendrán que colocarse de una forma determinada. Cuando jueguen cuatro personas la cosa estará fácil, pero si juegas solito, los demás Link te seguirán. Les podrás colocar de cuatro formas diferentes: en cuadrado, en rombo (como en la imagen) o alineados vertical u horizontalmente.



¡Vas a ser el más guay de todos los Sims!

LOS URBZ

Llega una nueva aventura de los Sims donde el objetivo será convertirte en... ¡el rey de la ciudad!

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- AVENTURA/COMUNICACIÓN
- DICIEMBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **MAXIS**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Tendrá un **modo dos jugadores** en el que ambos podrán estar en el mismo barrio a la vez, pero cada uno podrá ir a su bola. Vamos que, aunque juegues con tu padre, **¡tendrás libertad total!**

El objetivo final será siempre el mismo, pero **la historia transcurrirá de manera diferente dependiendo del barrio** en el que empieces.

MÁS SIMS, MÁS ÉXITO

Por donde pasan, arrasan. Y con estos personajes tan originales, más.



A lo largo del juego irás aprendiendo nuevas capacidades sociales como hacer skate, que deja boquiabierta a la gente.



Entre unos sims tan modernos, ¡no puede faltar el móvil! No solo podrás charlar con otros sims, además recibirás mensajes.



Las interacciones sociales entre los sims serán de lo más realistas. Si uno molesta...¡podrás darle un cate!



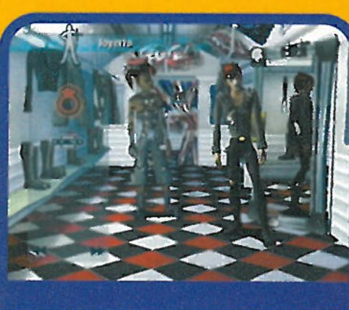
Cuando toque trabajar en algo, deberemos estar muy atentos para pulsar los botones que vayan apareciendo en la pantalla.

Los nuevos Sims traerán montones de sorpresas. La primera y más gorda, que a diferencia de anteriores entregas tendremos que **cuidar de nuestro chaval las 24 horas del día.** ¡Sí, sólo habrá un prota! Y hay más: para que la gente te acepte, deberás vestir como ellos hasta que seas tan guay que... ellos empiecen a vestir como tú.

¡Sé el más sim-pático!

La aventura comenzará una vez hayas elegido sim y barrio. De esto dependerá tu "uniforme". Si eliges el barrio pijo, tendrás que **ir a la tienda y ponerte una chaquetita** y unos pantaloncitos formales y tal. Mientras que si te decides por la estación central, deberás embutirte en ropa rota, peinarte a lo punky (cresta que te crió) y **llenarte el cuerpo de tatuajes.** Y eso será solo el comienzo, ya que tu objetivo consistirá en crearte una buena reputación de manera que te acepten no solo punkis y pijillos, sino todo tipo de gente. Así además podrás entrar en garitos donde **el tío más guay de la cuidad te enseñará** capacidades sociales con las que caer "guachis" a cualquiera. Y también podrás dejar flipando a un colega real, ya que el juego dispondrá de un **modo para dos jugadores** a pantalla partida. Ideal para salir de parranda con un amigo... pero sin despegarse del sofá.

LOS MÁS MALOTES. En cada barrio habrá diferentes estilos, y para encajar tendrás que ceñirte a ellos. Si vas al barrio chungo vístete como éstos, de malote, que si no, no podrás pasar a los garitos molones.



PONTE DE MODA CON TU SIM

En cada barrio encontrarás una tienda para cambiar de estilo a tu sim. Así podremos cambiarnos de ropa, de peinado, de pelo, de acesorios... ¡y adornarnos el cuerpo con los tatuajes más molones! Además, las cosas que ya nos hayamos comprado, nos las podremos poner en el momento que queramos, sin gastar un Euro más.



Disney
Lilo & Stitch 2
¡Lilo & Stitch vuelven!
¡Qué caos en tu Game Boy Advance!
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Fecha lanzamiento
Noviembre 2004
CARACTERÍSTICAS
• 29 niveles y 4 fases de juego
• Juega con Lilo & Stitch
• Utiliza los poderes de 7 experimentos
• Se más fuerte consiguiendo potenciadores
GAME BOY ADVANCE
Lilo & Stitch 2
LICENSED BY Nintendo
3+
www.pegi.info
GAME BOY ADVANCE
ATARI
Disney Interactive
© Disney. NINTENDO AND GAME BOY ADVANCE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

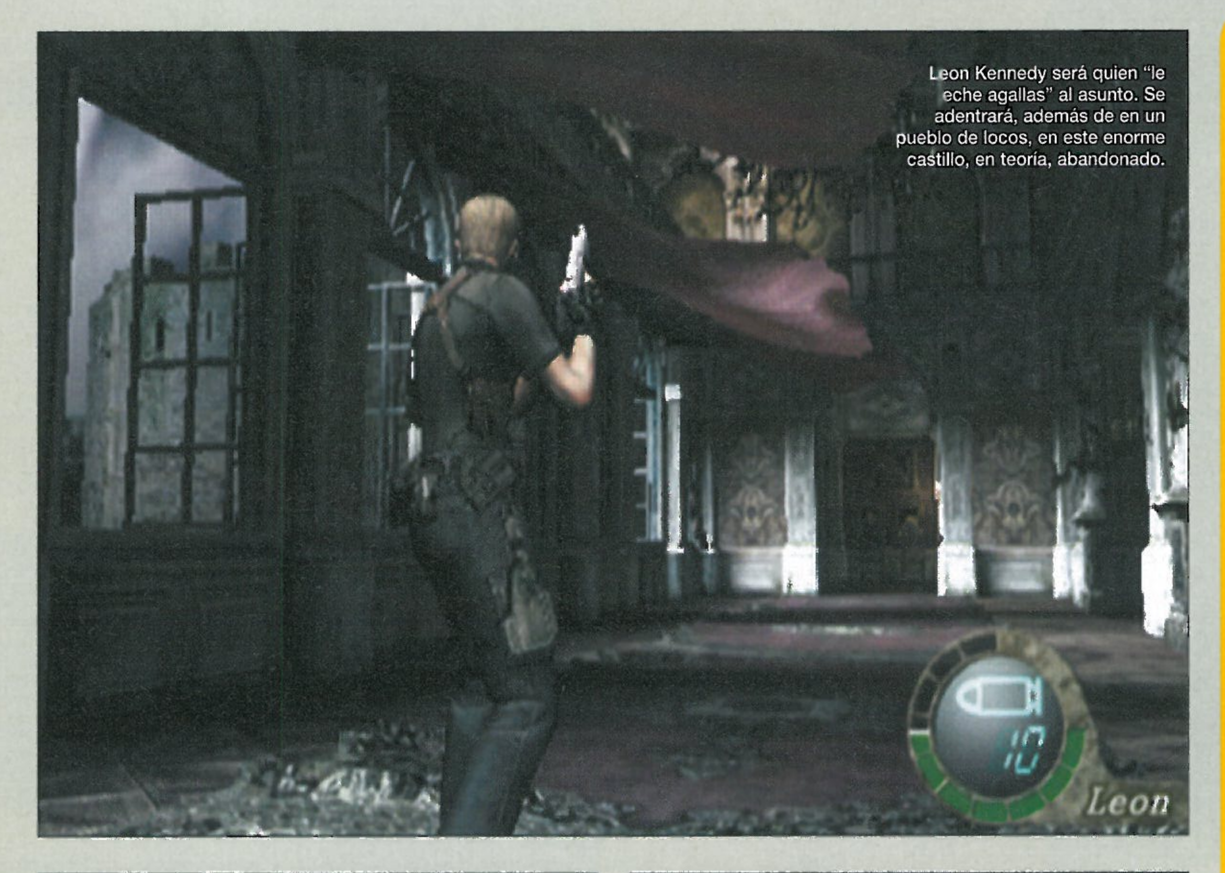
Todas las novedades de la nueva creación de Capcom. ¡Bienvenido a la revolución del horror!

RESIDENT EVIL 4

LO QUE DEBES SABER...

- **TIPO DE JUEGO:** Aventura de terror.
- **CONSOLA:** GameCube.
- **COMPAÑÍA:** Capcom.
- **LANZAMIENTO:** Marzo de 2005.
- **ARGUMENTO:** La hija del presidente de los Estados Unidos de América ha sido secuestrada. Leon Kennedy viaja a un recóndito pueblo de Europa para rescatarla.
- **PROTAGONISTA:** Leon Kennedy, policía de Raccoon City al que también pudiste controlar en «Resident Evil 2».
- **ENEMIGOS:** Personas con graves transtornos de comportamiento. Se han vuelto violentas por razones aún desconocidas. Se sospecha de la corporación Umbrella.

La supersaga de terror de Capcom volverá a GC con renovados bríos y una espeluznante calidad visual. Empápate de «RE4» con nuestras pantallas e información exclusivas.



Leon Kennedy será quien "le eche agallas" al asunto. Se adentrará, además de en un pueblo de locos, en este enorme castillo, en teoría, abandonado.





El viento llevaba horas silbando por los resquicios de la oscura ventana, que dejaba ver una noche tormentosa y fría en la que podría ocurrir cualquier locura. Súbitamente, comenzaron a oírse unos pasos en la lejanía, seguidos por un golpetazo que indicaba que la puerta de la estancia acababa de cerrarse violentamente. No nos atrevíamos a mirar hacia ella, pero tras unos segundos en los que el sudor frío recorrió todo nuestro ser, decidimos girar la cabeza. Y lo que vimos fue... ¡a Jimmy, que acababa de entrar en la redacción con **una versión jugable de «Resident Evil 4»** bajo el brazo!

¡Miedo me da!

Pues tranquilo, que no, no se le cayó al suelo y se cascó, como todos preveíamos. El juego llegó a nuestras manos en perfecto estado y tardamos pocos segundos en estar al mando de la situación, y al de la Cube, por supuesto. A partir de ese momento, entramos en **un mundo de pesadilla.** El que Capcom está preparando para todos los usuarios de GameCube. Una película de terror en la que vamos a adentrarnos contigo. Bien juntitos, vale. ¡Venga, hombre! ¡No, decir que "te da cosa" no es un argumento válido!

El argumento de RE4

Como ya sabrás, **Leon Kennedy abandona Racoon City** en busca de la hija del presidente de los Estados Unidos. **Ashley,** que se llama ella, **ha sido secuestrada** y nuestro héroe sospecha de la corporación Umbrella, culpable de tantos desastres vividos en anteriores entregas de la saga. La investigación le lleva a **un pueblo perdido de Europa** (podría ser un pueblo de España, podría) donde la gente se ha vuelto... rara. No son zombies porque tienen pinta de estar bien sanotes, pero... en cuanto alguien se acerca a uno de ellos, se tiran a por él. ¡A cargárselo como puedan! Además, no creas que con eliminar al primero que te ataque ya habrás terminado con la amenaza. **Todo el pueblo está compinchado,** y se comportan casi como una manada de lobos: **planeando sus movimientos con inteligencia** y aprovechando el perfecto conocimiento del terreno. **Esta población de asesinos despiadados, además, utiliza armas.** Lo que tienen por sus casas, principalmente: horcas, hoces, azadones... todo lo que sean instrumentos cortantes, en general. Aunque también hay alguno por ahí especialmente brutito, como el señor que, bolsa de esparto en cabeza y **sierra mecánica en mano, nos perseguirá implacablemente por todo el pueblo.** Claro que, para bestias, una panda de dinamiteros que encontraremos atrincherados en un caserón abandonado. Cuando nos lancen un **cartucho de dinamita,** si nos explota cerca será, por un lado, un

LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE RE4
UN REPARTO TERRORÍFICO

Como en todo buen guión peliculero, en nuestro «Resident Evil 4» también se irá desentramando el argumento a través de varios personajes que harán su aparición en distintos momentos de la pelic... del juego. Estos son los que veremos (a algunos sería mejor no tener que verlos) en los primeros compases del juego. Capcom se está encargando de que actúen con naturalidad, dotándoles de una impresionante expresividad.



Leon es el protagonista, el héroe que rescatará a la joven Ashley. Sus expresiones serán recogidas en impactantes primeros planos por la cámara.



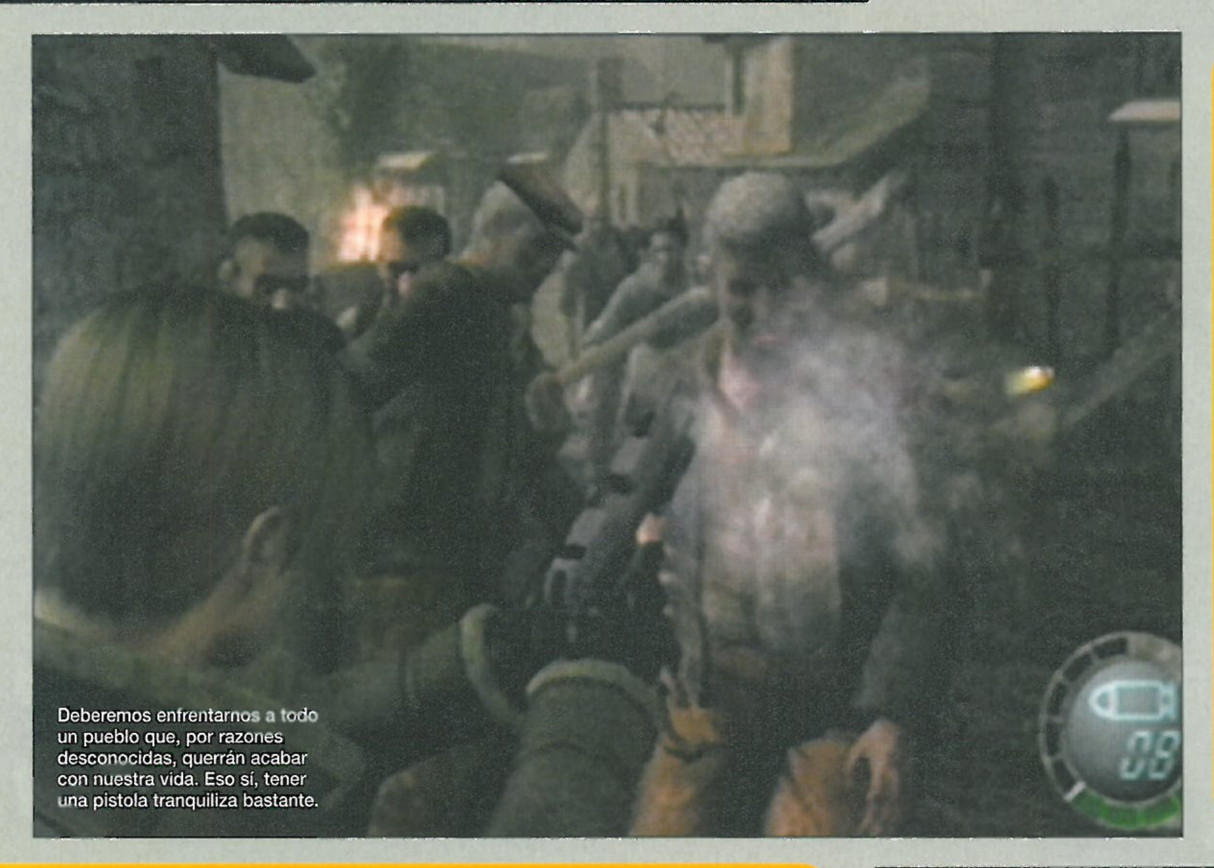
La primera persona que, pudiendo cargarse a Leon, no lo hará es... este caballero. Tiene una cara que da miedo, pero quizá no sea tan malo.



Ashley, ya rescatada, y Luis, un policía supuestamente retirado, ayudarán a Leon a sobrevivir. Hablarán con él, e incluso entre ellos.



Aunque quizá aparezcan más aliados. Y a lo mejor, conocidos. Los giros inesperados en el guión son marca de la casa en los «Resident».

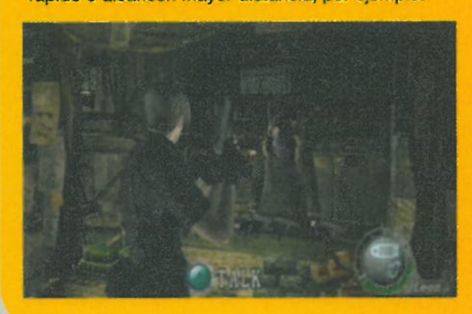


Deberemos enfrentarnos a todo un pueblo que, por razones desconocidas, querrán acabar con nuestra vida. Eso sí, tener una pistola tranquiliza bastante.

LA TIENDA DE ARMAS

UN ARSENAL AMBULANTE

Durante nuestras pesquisas por el pueblo y sus cercanías iremos recogiendo dinero. ¿Para qué? Pues su único uso será gastarlo en armas. No, no hay una armería en el pueblo, y si la hubiera, esos energúmenos no te venderían nada. Las armas te las venderá un misterioso personaje con capucha y cara de loco que pulula por el bosque. Además de comprarle nuevas armas, también podremos hacer mejoras en las que llevemos, para que disparen más rápido o alcancen mayor distancia, por ejemplo.



LOS NUEVOS MOVIMIENTOS DE LEON

¡DISPARA, CORRE, SALTA!

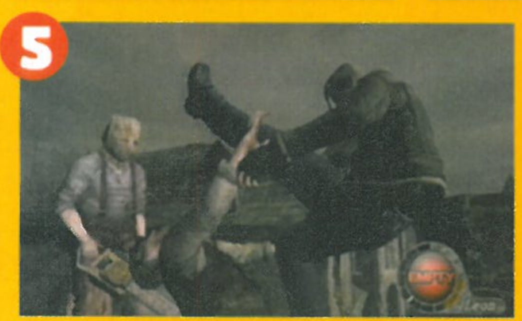
Si has jugado a anteriores Resident, sabrás que el control era lo que más realismo le quitaba al asunto. Uno podía disparar y correr con facilidad, pero girar o retroceder rápidamente para esquivar a los enemigos resultaba especialmente embarazoso, dado que se utilizaba un sistema de control algo arcaico que, además, hacía que los movimientos del personaje resultasen mecánicos a la vista. Pues bien, olvida todo aquello. En «Resident Evil 4» nuestro personaje se moverá, sencillamente, hacia donde pulsemos el stick. Y a la hora de disparar, podremos apuntar certeramente gracias a la mira láser que llevarán todas las armas (excepto las arrojadizas). Pero vamos, eso son solo dos de los aspectos mejorados. Leon puede...

1 

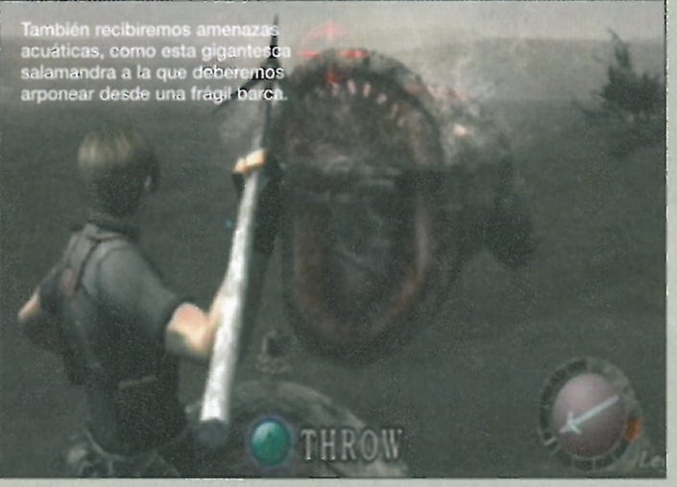
2 

3 

4 

5 

[1] Saltar al vacío o por una ventana, incluso rompiendo los cristales si es necesario.
[2] Examinar objetos mientras camina, aunque... ¡habrá que buscar un buen momento!
[3] Empujar objetos pesados.
[4] Subir escaleras (sin tener que esperar a cargar datos).
[5] Y si le agarra un enemigo, ¡podrá quitárselo de encima con espectaculares patadas!



También recibiremos amenazas acuáticas, como esta gigantesca salamandra a la que deberemos arponear desde una frágil barca.



infierno; porque si nos alcanza la explosión, nuestra energía bajará una barbaridad. Y por el otro, si nos olvidamos de que la vamos a "palmar" y **fijamos la vista en la perfección de la explosión, en cómo tiembla la pantalla a la vez que se llena de fuego** y se oscurece por la tierra que sale despedida, será...

Un verdadero placer visual

Cualquier «Resident» exclusivo de Cube lo es, de acuerdo. Pero en esta cuarta parte, Capcom (no sabemos cómo lo hacen) se está superando. La primera sensación que tiene uno al ver el juego es de estar ante una película. Y de cine, porque el formato 16:9 (que quizá sea el único en el que se pueda jugar) ayuda a ello. Pero muchos otros factores afianzan esa **sensación de realidad:** se sabe perfectamente la distancia a la que están los enemigos gracias a una realista pérdida de nitidez (cuanto más cerca esté, más nítido se irá volviendo). La iluminación cambia completamente (y repercute en todos los personajes y objetos) cuando caminamos por un bosque nublado, nos ponemos cerca de un quinqué o nos adentramos en una cueva. Pero lo que más influye es el movimiento. Leon está muy cuidado, como es de esperar en un personaje protagonista, pero los aldeanos... en fin. Caminan lentamente, corren si te ven, te lanzan sus armas, ponen cara de dolor si les disparas, **si les das en una pierna se llevan las manos a ella... y todo con total naturalidad** y a una velocidad óptima. Real. Como lo haría una persona. Y la cosa se torna aún más alucinante al saber que, mientras un nutrido grupo de aldeanos está quejándose al recibir



Entre los enemigos dispuestos a eliminarnos sea como sea también encontraremos monjes. Miembros de una desconocida y terrorífica orden religiosa.



En algunos momentos del juego también podremos controlar a Ashley, con un sistema parecido al de «Resident Evil Zero». ¡Y tendremos que tener cuidado con las trampas de los

El terror aumentará en un 200% cuando nos entrentemos al gigante, un bicho capaz de usar árboles como arma arrojadiza.

una rafaga de tu UZI, en el escenario sigue habiendo decenas de árboles que se mueven con el viento, al igual que la hoguera de la plaza, ¡y también se ve una gallina que corretea asustada!

¡Verdadero terror!

El nivel técnico del juego será para tenerle miedo, desde luego. Aunque más escalofríos nos dan pensando en la primera partida que echemos en casa, con la luz apagada, el volumen a tope... ¡Nos esperan unas noches de inigualable terror, queridos nintenderos!

LEÓN. Debutó en la saga de Capcom como policía novato de Raccoon City, en «RE2». Tras varios años en los que su odio hacia la corporación Umbrella fue aumentando, consiguió ingresar en la policía estatal. Ahora es el encargado salvar a la hija del presidente de EE. UU.

¿DÓNDE ESTARÁ ESE PUEBLO PERDIDO?

UN ENTORNO CONOCIDO

Aunque no os podemos confirmar dónde estará localizado finalmente el pueblo en el que se desarrollará la historia, sí que podemos contaros lo que se nos vino a la cabeza al probar el juego. Lo primero, que alguien de Capcom había ido de vacaciones a casa de "mi prima la del pueblo" y se había asustado con las muestras de educación y sociabilidad del vecindario. Que el hombre salió de allí "por patas" y al llegar a las oficinas les dijo a todos que ya tenía el entorno ideal para el próximo «Resident»: ¡Villacascajo de enmedio! Sí, bueno, es una broma, pero no nos negaréis que hay suficientes indicios como para pensarlo. El bosque en el que comenzamos a jugar es claramente bosque mediterráneo, con sus pinos y sus arbustos de jara. Las mujeres del pueblo visten vestido largo y mandil con volantes, y los señores con camisas a cuadros, pantalones de pana... ¡si hasta los hay con la típica boina! Y cuando ya saltan las alarmas es cuando oímos las voces. Leon habla un perfecto inglés, pero los aldeanos... ¡en castellano! Con lo cual la porción de Europa en la que puede estar perdido el pueblo se reduce bastante. ¿Será en España? Bueno, ya lo sabremos seguro cuando tengamos el juego completo en nuestras manos.



Al entrar en cualquier casa, veremos mobiliario y utensilios propios de los pueblos españoles. Vamos, que de la casa de la abuela a esto, "ná".



También el ganado, e incluso la hoz que nos va a tirar el señor que hay delante de la gallina, nos invitan a pensar en la familia (no, la vaca no).



Los alrededores del lago... ¡un momento, si es el lago de Sanabria, el de Zamora! Bueno, quizá no, pero se parece... ¡buf!



SUPERCONCURSO
¡¡REGALAMOS 33 JUEGOS + CONSOLAS POKéMON!!

EQUÍPATE PARA SER UN MAESTRO POKéMON

Te vamos a contar el secreto para convertirte en el mejor maestro Pokémon estas navidades. Es fácil, lee estas páginas y comprueba si te falta algo de lo que aparece en ella. ¿Sí? Pues una de dos. Se lo pides a los reyes, o participas en el espectacular superconcurso Pokémon que hemos preparado. Hala, ahora a leerte el reportaje con mucha ilusión. Que te va a gustar.



POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

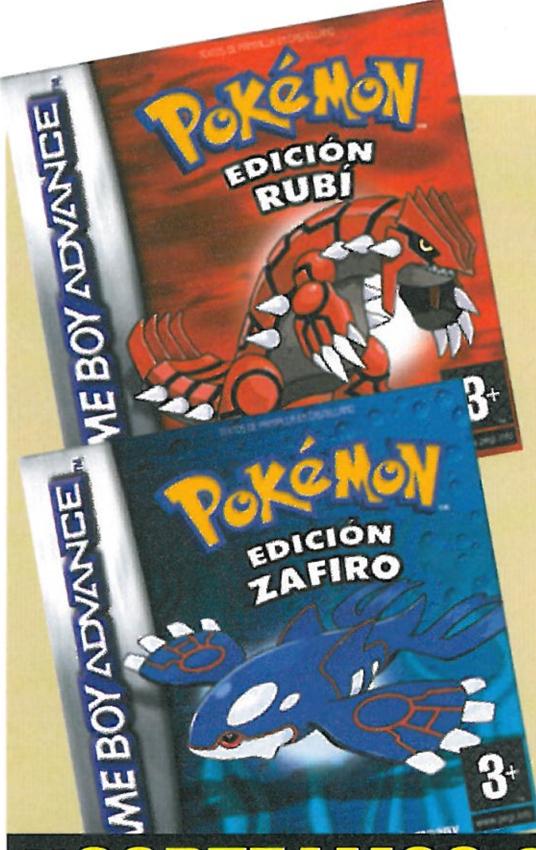
- Consola: GAME BOY ADVANCE
- Lanzamiento: OCTUBRE 2004
- Incluye: ADAPTADOR INALÁMBRICO
- Puntuación Oficial: 97

¡¡Combates con otro aire... y adaptador inalámbrico!!

Tienes una Game Boy Advance y quieres convertirte en un buen entrenador. ¿Por dónde empezar? No le des más vueltas, por las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja. Son **la adaptación de los clásicos Rojo y Azul que pusieron de moda el fenómeno Pokémon en la Game Boy hace casi cinco añitos.** Y no sólo se han actualizado los gráficos y ya está. Además de eso se ha incluido un completísimo tutorial con el que enseguida te vas a poner al día del universo Pokémon; la Pokédex ha aumentado sus opciones; cada vez que continúes la aventura un vídeo te recordará los últimos momentos jugados; los combates multijugador te pondrán los pelos de punta... pero sobre todo hay que apuntar que ahora **incluye gratis un adaptador inalámbrico con el que podrás intercambiar Pokémon, combatir o incluso chatear con hasta 40 colegas** (dentro de un radio de acción determinado, claro).

Los jugones veteranos también se alegrarán de que hayan **aparecido nueve enigmáticas islas al sur de la región,** o de que por fin tengan la oportunidad de **capturar al mítico Deoxys o a otros legendarios de ensueño.** Son las ediciones de las que todo el mundo habla ahora mismo. ¿Te vas a quedar sin ellas?

¡¡SORTEAMOS 6!! → **MARCA AQUÍ** ■ **LO TENGO** ■ **LO QUIERO** (pues mira al final de este reportaje)



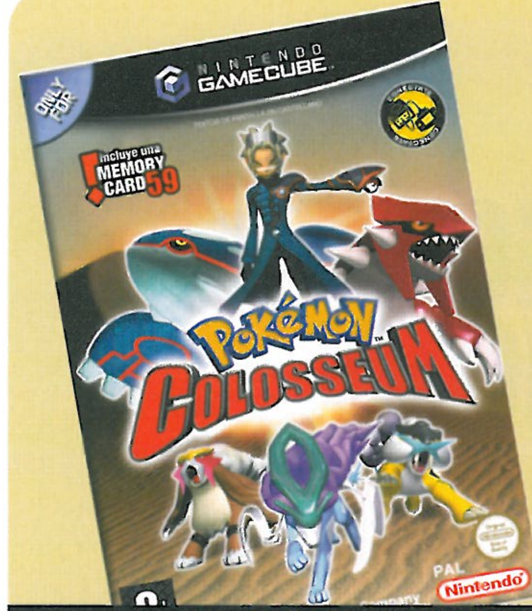
POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

- Consola: GAME BOY ADVANCE
- Lanzamiento: JULIO 2003
- Precio: 39,95 €
- Puntuación Oficial: 98

¡¡Las joyas de la corona!!

Son las ediciones Pokémon más flipantes que han salido hasta ahora. Se nota que se diseñaron pensando en Game Boy Advance, porque aunque guarda el espíritu Pokémon de toda la vida, **incluye un montón de sabrosas novedades que le convierten en objeto de deseo.** Para empezar la aventura se desarrolla ahora en el mundo de Hoenn, donde te encontrarás con **135 nuevos Pokémon** (un total de 202) y con una **historia más emocionante y divertida.** Pero hay muchas más novedades: ahora los Pokémon pueden tener hasta 25 personalidades diferentes, hay nuevos ataques y MO, concursos, nuevos objetos –entre ellos una PokéDex flipante-, nuevos rivales y localizaciones -como la Torre de Batalla o la Base Secreta-... ¡¡todo lo que los entrenadores estaban esperando!!

¡¡SORTEAMOS 6!! → **MARCA AQUÍ** ■ **LO TENGO** ■ **LO QUIERO** (pues mira al final de este reportaje)



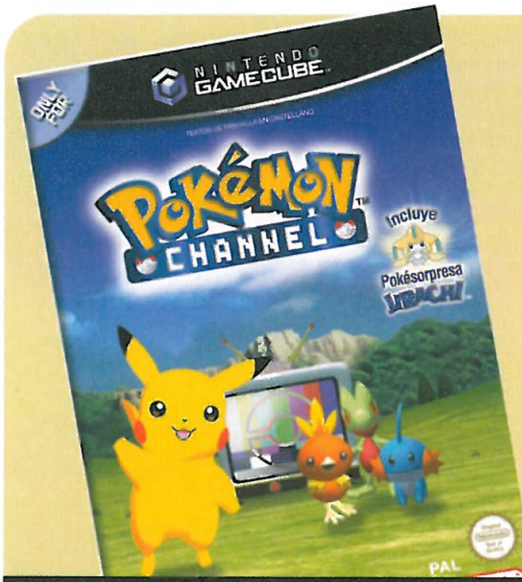
POKéMON COLOSSEUM

- Consola: GAMECUBE
- Lanzamiento: MAYO 2004
- Incluye: JUEGO + TARJETA DE MEMORIA
- Puntuación Oficial: 98

¡¡Dales caña a los Pokémon oscuros!!

Si ya tienes GameCube pero aún no has oído hablar del mundo de Aura, es que todavía te falta algo para ser el entrenador perfecto. Tu Pokémon Colosseum, claro. **Un RPG de lujo, con unos gráficos que rompen con todo y un argumento que atrapa sin piedad.** L cosa va de **Pokémon que son convertidos en máquinas de combate sin corazón, que se convierten en Pokémon oscuros.** Tu objetivo es localizarlos, arrebatárselos a sus dueños y purificarlos. Así que te esperan **combates espectaculares** en los que tendrás que aplicar todos tus conocimientos de entrenador, y de paso conocer unas novedades que te serán muy útiles para vencer, como la barra de impureza, los nuevos objetos... Además puedes **intercambiar Pokémon con Rubí, Zafiro, Rojo Fuego y Verde Hoja.**

¡¡SORTEAMOS 3!! → **MARCA AQUÍ** ■ LO TENGO ■ LO QUIERO
(pues mira al final de este reportaje)



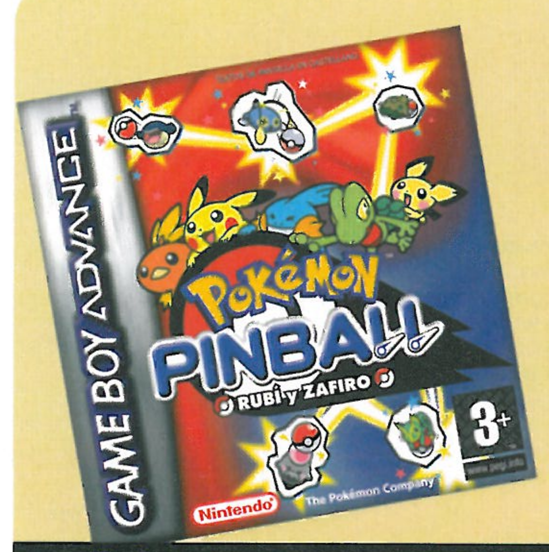
POKéMON CHANNEL

- Consola: GAMECUBE
- Lanzamiento: MARZO 2004
- Precio: 29,95 €
- Puntuación Oficial: 97

Bienvenido al canal Pikachu

Seguro que al hablar de «Pokémon Channel» enseguida se **os vienen a la cabeza dos ideas: una, su precio** (para ser de GameCube no está nada mal); y dos, la **posibilidad de descargar a Jirachi en las ediciones GBA.** Bueno, está bien. Pero Channel es algo más. Es un **Pokémon diferente, pensado para los fans más apasionados.** Sí, porque aquí no encuentras Pokémon que capturar o malos contra los que combatir. El objetivo es crear y controlar el canal de televisión que te ha preparado Oak, y para eso tendrás que interactuar con el bueno de Pikachu que te propondrá tareas, minijuegos y otras cositas que te harán pasar ratos superdivertidos. Un nuevo concepto de Pokémon, diferente y refrescante, que te damos aquí mismo la oportunidad de conseguir.

¡¡SORTEAMOS 3!! → **MARCA AQUÍ** ■ LO TENGO ■ LO QUIERO
(pues mira al final de este reportaje)



POKéMON PINBALL

- Consola: GAME BOY ADVANCE
- Lanzamiento: NOVIEMBRE 2003
- Precio: 39,95 €
- Puntuación Oficial: 97

Otra forma de capturarlos

Deja a un lado la aventura en Rubí/Zafiro o en Rojo Fuego/Verde Hoja, y **libera adrenalina a base de bolazos.** Sí, vamos, que te prepares para capturar a todos los Pokémon pero de otra manera. En una mesa (dos para ser exactos) de pinball y con la Pokéball rebotando como una posesa. El objetivo es **hacerse con los 200 Pokémon** (y de paso superar la puntuación de Jimmy, que ganó el campeonato nacional de Pokémon Pinball). Como las mesas son variaditas, tienen **Pokémon animados, tiendas, puentes y otras cosas chulas, es imposible aburrirse.** Al contrario, es de lo más divertido que probarás en la portátil. ¡¡No podrás despegarte de ella!!

¡¡SORTEAMOS 3!! → **MARCA AQUÍ** ■ LO TENGO ■ LO QUIERO
(pues mira al final de este reportaje)



PACK POKéMON COLOSSEUM

- Lanzamiento: **NOVIEMBRE 2004**
- Incluye: **GAMECUBE+ MANDO + TARJETA MEMORIA + JUEGO COLOSSEUM**
- Precio: **129,99 €**

¿Eres Pokémaniaco? ¡¡Pues estrena GameCube!!

Cuando les digas a tus amigos que **por menos de 130 Euros te has convertido en todo un entrenador Pokémon con licencia para purificar Oscuros, van a flipar.** Ellos, que tanto presumían de sus ediciones de Game Boy. ¡¡Se les van a quedar los ojos como platos!! Diles que de todas formas pueden venir a casa con sus ediciones Rojo y Verde para intercambiar todos los Pokémon que quieran. Pero si te preguntan por trucos y estrategias de Colosseum, que se busquen la vida en Nintendo Acción, que hay muchas guías y trucos publicados (tú ya te los habrás mirado, claro). Así partes con ventaja en el apasionante viaje que te espera por el mundo de Aura. ¡¡Bienvenido al mundo GameCube!!

¡¡SORTEAMOS 3!! → **MARCA AQUÍ** ■ LO TENGO ■ LO QUIERO
(pues mira al final de este reportaje)

GAME BOY ADVANCE SP

Imprescindible



El elemento básico para cualquier entrenador. Esta **versión SP es la Game Boy más avanzada** que ha diseñado Nintendo; su pantalla es nítida al máximo, está retroiluminada y tiene batería recargable. Pon una Boy SP en tu lista de regalos: recibirás un montón de juegos, ya sabes. Y por el precio no te preocupes, ahora mismo es una ganga.

¡¡SORTEAMOS 3!!
→ **MARCA AQUÍ**
■ LO TENGO ■ LO QUIERO
(pues mira al final de este reportaje)

POKéMON MINI

Pokémon en la palma de tu mano

Si todavía no conoces Pokémon Mini, acércate un momentito que te la vamos a presentar. **Es una consola con cartuchos intercambiables,** y está diseñada con algunos avances tecnológicos que ya quisieran otras: **puerto infrarrojos (para jugar con hasta seis colegas), sensor de movimiento...** Está disponible en tres colores: verde, morado y azul. Justo la máquina que necesitabas para hacerte con el kit completo de entrenador Pokémon.

¡¡SORTEAMOS 3!!
→ **MARCA AQUÍ**
■ LO TENGO ■ LO QUIERO
(pues mira al final de este reportaje)

¿CÓMO PARTICIPAR?

Coge tu teléfono móvil y ponte a escribir un SMS para:

■ **Si quieres conseguir todo esto:**
1 GAME BOY SP
+ 1 COLOSSEUM
+ 1 ROJO FUEGO
+ 1 RUBÍ + 1 ZAFIRO
+ 1 FUNDA
Envía SMS al 5354 con la palabra clave bazarntgba
■ Ejemplo 1: bazarntgba adrián lópez c/mejor 45 28000 Madrid.

■ **Y si quieres optar por este pak:**
1 PAK COLOSSEUM
+ 1 VERDE HOJA
+ 1 CHANNEL
+ 1 POKéMON MINI
+ 1 PINBALL
Envía SMS al 5354 con la palabra clave bazarntgc
■ Ejemplo 2: bazarntgc adrián lópez c/mejor 45 28000 Madrid.

Puedes enviar todos los SMS que quieras, pero no envíes las dos palabras clave en un mismo SMS.

¡¡REGALO EXCLUSIVO!!
3 Funda Pokémon para guardar tu adaptador inalámbrico.

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de diciembre de 2004.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



The Pokémon Company

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO/ INTELLIGENT SYSTEMS**
- Tipo de juego: **RPG/AVENTURA**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**

- Tarj. de memoria: **17 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **7 COMPAÑEROS**
- Escenarios: **20 ZONAS**
- Modos: **HISTORIA**

- Precio: **54,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EXCLUSIVO GAMECUBE

Mario en su mejor papel

PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

La fiebre rolera en GameCube ha llegado hasta las más altas esferas. Mario presenta su propia visión del RPG.

La candidatura del fontanero más famoso de Nintendo al trono del RPG en GameCube llega en un momento de máxima tensión en el género. **Muchos son los grandes títulos de rol** que hemos recibido últimamente, pero **Mario sabe cómo destacar** entre ellos. Y es que el bigotes, siempre que se ha embarcado en una aventura rolera, lo ha hecho marcando la diferencia, con un estilo gráfico, digamos... muy original. Tan original que, **con dos dimensiones, nos sobra.** Entrad en el mundo plano de "Paper Mario La Puerta Milenaria" y veréis que su aspecto no es lo único sorprendente.

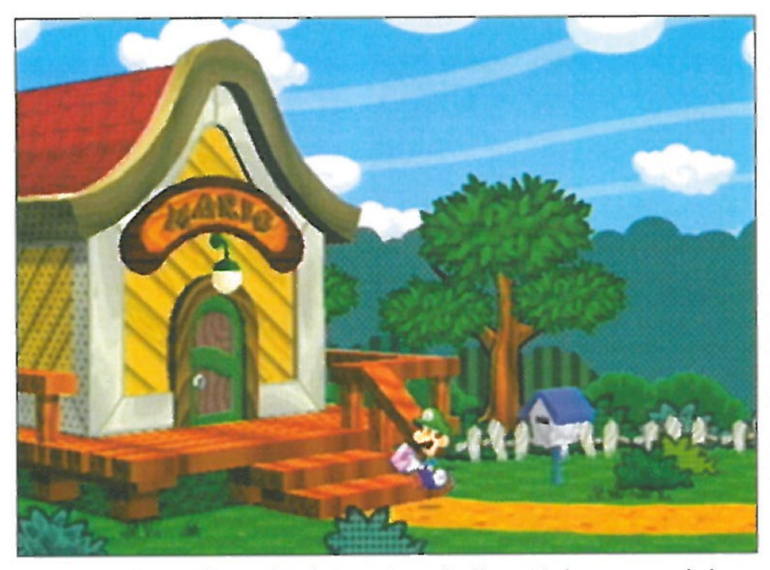
En el Reino Champiñón...

La princesa Peach pasaba unas plácidas vacaciones cuando encontró **un misterioso mapa** en un bazar. Como la cosa tenía toda la pinta de ser un mapa del tesoro, con los peligros y aventuras que estas cosas conllevan, **decidió buscarse un guardaespaldas. Así que Mario acaba de recibir un correo** certificado desde la otra punta del reino para que se presente allí sin falta. Esto tiene toda la pinta de ser una aventura de las grandes. Y como en toda aventura que se precie, nuestra primera misión es **investigar, hablar con la gente, recoger ítems** y por desmarcarse un poco, **algo de plataformeo,** que siempre entretiene. Nuestro mundo plano añade también algunas **habilidades especiales** al bigotudo. Y si no, contadnos en qué juego el protagonista **se pliega a sí mismo y se hace un avión de papel para poder volar...** Golpes de ▶

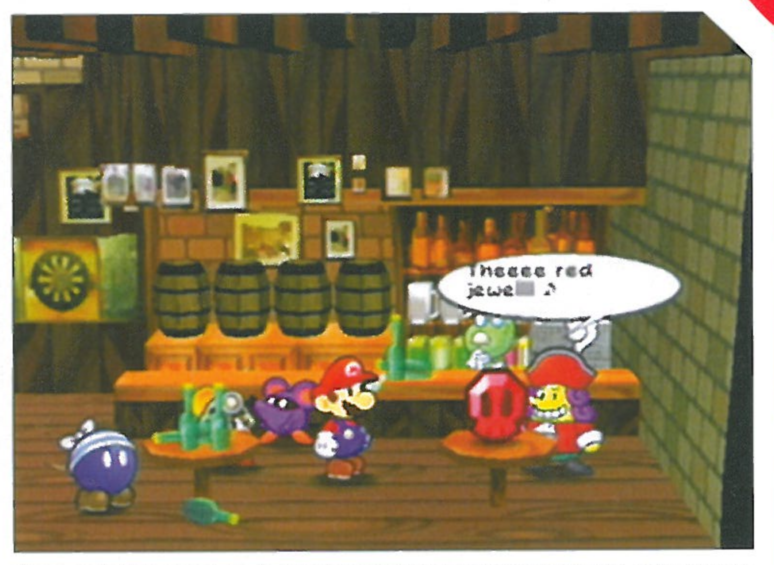
¡MANIFESTACIÓN!

¿Veis a todos esos manifestantes de blanco? Pues son todos enemigos, y vienen a por su parte del mostacho de Mario. La cantidad de gente que puede haber en pantalla es abrumadora, y todos moviéndose y actuando a la vez. Una pequeña muestra de lo bien que se maneja nuestra GameCube con gráficos en 2D.





Los afortunados que jugaron la primera entrega de «Paper Mario» reconocerán la hermosa casita de papel donde viven Mario y Luigi. ¡Qué bien viven, los muy... ellos!



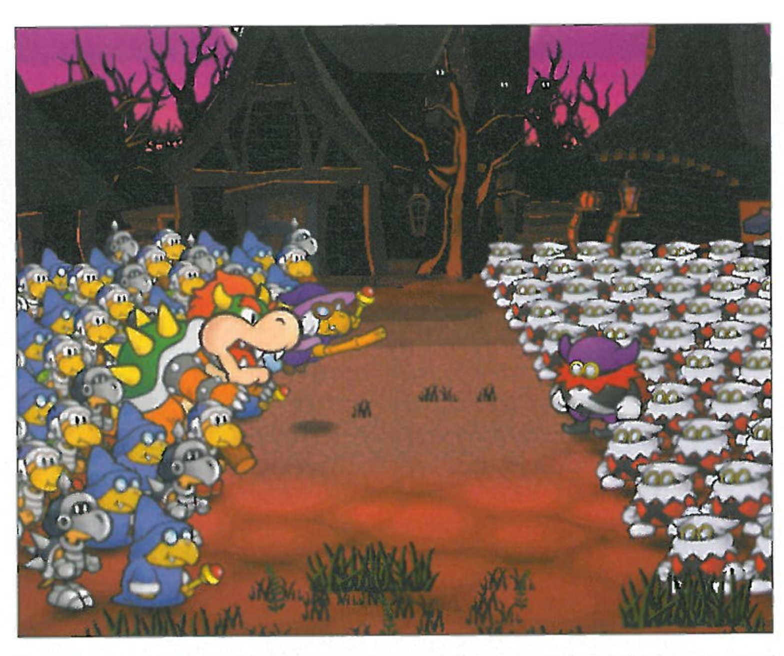
Como en todo juego de rol, la investigación (aunque sea por los bares, como en este caso) es primordial. No dejéis de hablar con nadie aunque lleven peinados como ese.



La adivina nos orientará y predecirá nuestro futuro. Hacedle siempre caso.

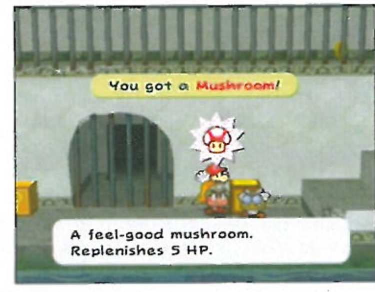
PAPIROFLEXIA

Protagonistas, enemigos, árboles, casas, objetos... Todo en «Paper Mario La Puerta Milenaria» está hecho de papel, lo que provoca curiosos efectos.





Aunque la aventura transcurra por lejanas tierras, hay cosas que nunca cambian, como las tuberías por las que Mario se cuela para transportarse a cualquier parte del mapa.



¡Sí, una seta! Qué sería de nosotros sin los clásicos ítems de los juegos de Mario.



En los bichos finales debemos crear una buena estrategia. Son duros y graaandes.

¡VENTE AL TEATRO!

Porque es allí donde se desarrollan los combates del juego. Todo empieza cuando se levanta el telón y aparece...



...Mario, con los enemigos. Para empezar un salto o dos...



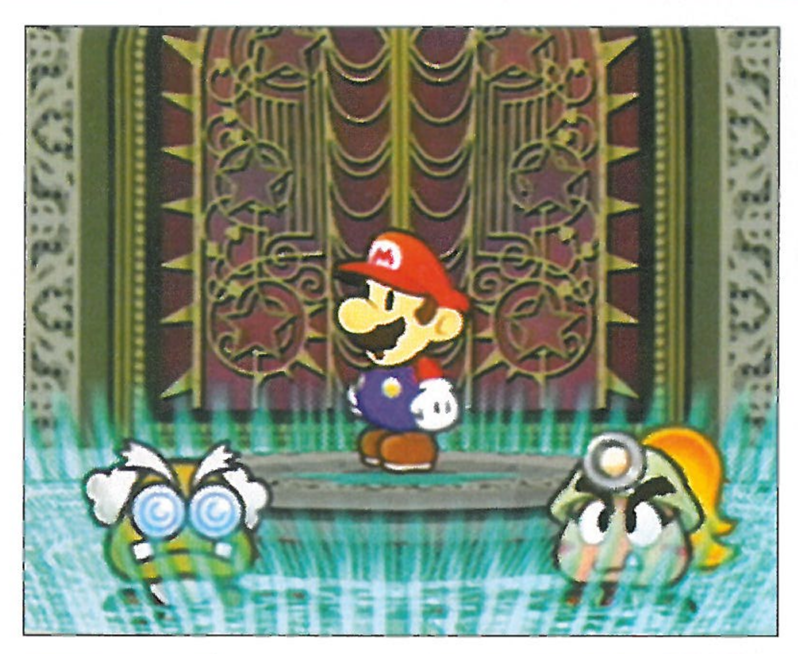
...y seguimos con el martillo, otro arma básica del juego.



De vez en cuando podemos usar movimientos especiales.



Y todo acaba con la votación del público. ¡Mira, les gustó!





Esta gris ciudad portuaria será nuestro primer destino. ¡Qué passsa, piratones!

¡CON AMIGOS, SÍ!

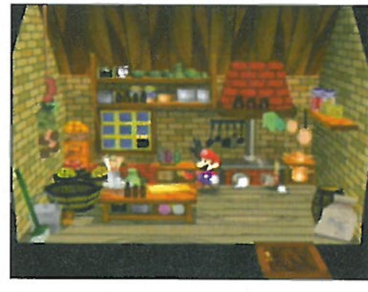
Mario nunca se verá solo durante la aventura. Tiene siete compañeros para que le ayuden tanto en la investigación como en las batallas, atacando.



Los puntos estrella actúan como los puntos de experiencia en cualquier RPG.



Las monedas tampoco faltan en este juego, y con ellas podemos ir de compras. En la tienda te atenderán amablemente, siempre que tengas el dinerito suficiente, claro.



Al entrar en las casas veremos cómo las paredes se pliegan para dejarnos ver.

▶ efecto como este los veréis a menudo en «Paper Mario». Y todo lo que no pueda hacer el protagonista, lo conseguirá alguno de los **muchos personajes secundarios que nos acompañan** en la aventura, luchan junto a nosotros, y nos conceden habilidades especiales. Hasta aquí la cosa está clara: investigar, hablar, comprar, y hasta saltar. Pero, como no nos carguemos a Bowser de un disgusto...¿Y de pelear qué? Pues para este tema, señores, tendrán que pasar, en orden y calladitos, al teatro.

Se abre el telón

Cuando un enemigo se cruza en nuestro camino, podemos **acercarnos a él y golpearle para comenzar el combate con ventaja.** Pero, eso sí, en cuanto entremos en contacto con él, todos al escenario, que el público espera. Todos **los combates se desarrollan en un teatro, con público, y por turnos.** Pero cuando penséis en pelear por turnos, conste que **no se trata de escoger pausadamente un opción** y esperar los efectos, porque aquí hay que participar. Si atacamos, **tenemos que pulsar un botón en el momento justo, o mantener una dirección,** o cualquier cosa que se pueda hacer con un mando de Cube. Y si hablamos de los golpes especiales, os encontraréis hasta apuntando con mira telescópica para coger ítems, y **muchos pequeños minijuegos más que convierten un combate rolero en una fiesta** de jueguecillos variados. Y aquí no se aburre nadie, ni **tu compañero de viaje, que atacará al enemigo tanto o más fieramente que tú,** ni el **público, que nos juzgará en todo momento** y acudirá o se irá del teatro según nuestra actuación. Cosa seria, teniendo en cuenta que son ellos quienes otorgan los puntos al final... **Hasta hay que estar pendientes de los exaltados que nos lanzan objetos** y eliminarlos del público. Unos **combates locos de verdad** que, a pesar de organizarse por turnos, no te dejan un momento de respiro. Con ingredientes tan sabrosos como estos sólo queda aderezar el invento con un poco de **variedad, muchísimos objetivos secundarios** -que no son parte principal del juego pero sirven para descansar de la aventura-, y un constante despliegue de imaginación gráfica en **un mundo plano que esconde sorprendentes efectos.** El RPG de acción en GameCube tiene otro pilar en el que apoyarse y, aunque sea de papel, seguro que Mario no se arruga así como así.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ El efecto de los gráficos planos es genial, y no les falta detalle alguno.
▼ Que al ponernos de lado no se nos ve nada, nada.

SONIDO 92
▲ Música acertada, con el estilo de Mario y varias melodías clásicas camufladas por ahí.
▼ El "bi, bi, biiiip" al hablar saca de quicio a cualquiera.

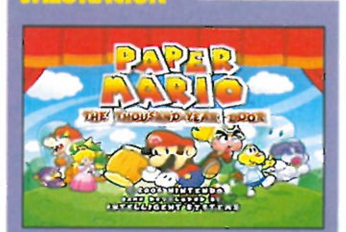
JUGABILIDAD 97
▲ Fácil de jugar tanto en escenarios como en batallas. El argumento engancha.
▼ Es un RPG, pero en la batalla cuenta mucho la habilidad.

DURACIÓN 96
▲ Una larga historia de dificultad ajustada con incontables secretos y submisiones.
▼ Las tareas y posibilidades son tantas que pueden desanimar.

TOTAL 96

▲ Una aventura larga, con un estilo gráfico propio, y con **todo el sabor de Mario.**
▼ No agradará a los **puristas del RPG** por los combates.

VALORACIÓN



BUEN ROL AL ESTILO DEL MEJOR MARIO

Aparte de su atrayente y particular estilo gráfico, este juego esconde también una magnífica y divertida historia, un ajustado sistema de juego, y una duración tremenda si queréis verlo todo. No es un RPG clásico, pues la habilidad cuenta mucho en las batallas, pero si esto no te importa, hay poco más que reprocharle. Deja que Mario te explique su visión del RPG.

EL RANKING

1. Paper Mario
2. Tales of Symphonia
3. Megaman X

Nintendo se pone serio con el género del RPG y luego pasan estas cosas. No sabemos cual de los dos primeros es mejor, pero sabemos que los dos son genialidades para tu Cube.

OK Nintendo Acción



Érase una vez en tu GameCube...

TALES OF SYMPHONIA

Namco nos regala un "cuento de rol" repleto de magia, humor, acción a raudales... y una calidad desbordante.

Ya era hora de aumentar el catálogo de juegos de rol de nuestra Cube, y no podíamos haber tenido más suerte, porque «Tales of Symphonia» reúne un apartado técnico excepcional con todo **el encanto del rol más clásico.** Así que, chaval, prepárate para vivir una aventura de espada y brujería que no podrás olvidar fácilmente.

Hoy no es un día cualquiera

Al menos no en la pequeña aldea de Iselia, donde la Elegida ha de acudir al templo de una antigua diosa para completar una profecía que librará al mundo del mal. ¿Cuál es el problema entonces? Pues que la Elegida es la pequeña Colette, y tú, en el papel de su amigo Lloyd, debes acompañarla en **un largo peregrinaje** por todo el mundo de Sylvarant. Durante el viaje conocerás a **multitud de personajes** e irás involucrándote en interesantes **tramas secundarias** como las intenciones de los Desians (unos medio-elfos con muy mala uva) o la existencia de un mundo paralelo a punto de ser destruido. Y todo esto narrado con un **magnífico estilo de dibujo animado** que le da al juego un aspecto muy épico y colorista.

Por supuesto, **no faltan las típicas mazmorras ni los pueblos** en los que charlar y comprar items. Pero lo más original e impactante son las **batallas, en las que manejas a Lloyd en tiempo real mientras diriges la estrategia de tus compañeros,** controlados por la CPU con una excelente IA. El resultado: unos combates geniales que hacen honor al resto del juego.

DINÁMICAS Y MUY ORIGINALES

Así son las batallas de «Tales of Symphonia». Mientras das espadazos con Lloyd puedes ordenar a tus compañeros que lancen conjuros, que defiendan al amigo que esté más débil, que permanezcan alejados... Esto completa unos combates rápidos y muy adictivos. ¡Te encantarán!





El uso de habilidades especiales y magias como la que está realizando Colette es muy frecuente en los enfrentamientos. ¿Que por qué tiene alas? Tendrás que averiguarlo tú.



Cuando pase algo importante podremos disfrutar de unos minutos de puro anime.



Uno de las misiones extras del juego es completar una larga lista de monstruos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97



▲ Héroes y monstruos lucen el cel-shading de maravilla.

▼ Algunos escenarios podrían estar más detallados.

SONIDO 93

▲ Melodías épicas que aportan al juego un ambiente mágico.

▼ Aunque si te tiras un rato en el mismo lugar, cansa, claro.

JUGABILIDAD 97

▲ Multijugador, originales combates, un genial argumento... Algo único.

▼ Quizá (sólo quizá) debería haber más puzzles.

DURACIÓN 98

▲ Cerca de 80 horas de juego y miles de extras: lista de enemigos, de ítems, recetas...

▼ Que algún día, tarde o temprano, se terminará.

TOTAL 96

▲ **Las batallas, los gráficos, las sorpresas** en el guión, el sencillo control... Poco más se puede pedir a un juego.

▼ Si las voces se hubieran **doblado al castellano** sería un juego casi perfecto.

UN MAESTRO DE... ¡¿COCINA?!

A parte de los típicos ítems para rellenar la energía, puedes conseguir ingredientes con los que cocinar suculentos platos.



Este tipo con tan mal gusto en el vestir nos da una nueva receta.



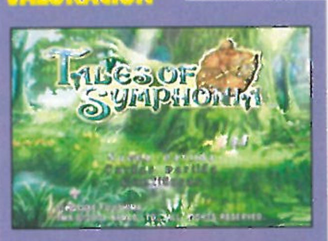
Pulsando "X" tras una batalla podemos usar las recetas.



Sólo puedes llevar a la vez un máximo de cuatro personajes, aunque tu equipo llegará a contar con ocho integrantes que podrás ir intercambiando según las circunstancias.

ABSORBENTE **La magnitud de la aventura, que te va enganchando a cada paso, y su atractivo aspecto gráfico hacen de «Tales of Symphonia» un título imprescindible no sólo para los amantes de los RPG, sino para cualquiera que aprecie los buenos juegos.**

VALORACIÓN



UN CUENTO PARA SOÑAR DESPIERTO

Namco ha sabido crear un ambiente de fantasía que, acompañado de unos gráficos soberbios, hacen de este juego el mejor de una saga que comenzó hace años con «Tales of Phantasia», en nuestra veterana Super Nintendo. Así, este Tales se convierte por méritos propios en una de las mejores opciones de compra para tu GameCube.

Este extraño animal es Noishe, la peculiar mascota de Lloyd, que te ayuda a desplazarte más rápidamente por el mapeado.



A veces luchas contra criaturas de gran tamaño que te ponen las cosas muy difíciles. Y este no es un enemigo final, conste.

EL RANKING

1. Zelda: Wind Waker
2. Tales of Symphonia
3. F.F. Crystal Chronicles

Temblando está Link, porque Lloyd y compañía le pisan los talones, superando incluso a la fantasía de Square. Este "Tales" es la opción perfecta para seguir disfrutando del RPG.

Sigue la fiesta del skate

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

OK Nintendo Acción

Tony Hawk y Bam Margera se lanzan a las calles de ciudades por todo el mundo con su "Gira Mundial de Destrucción".



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **NEVERSOFT**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Tarj. de memoria: **15 BLOQUES**
- Modos: **3 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **+ DE 17 SKATERS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡DEJA TU HUELLA!

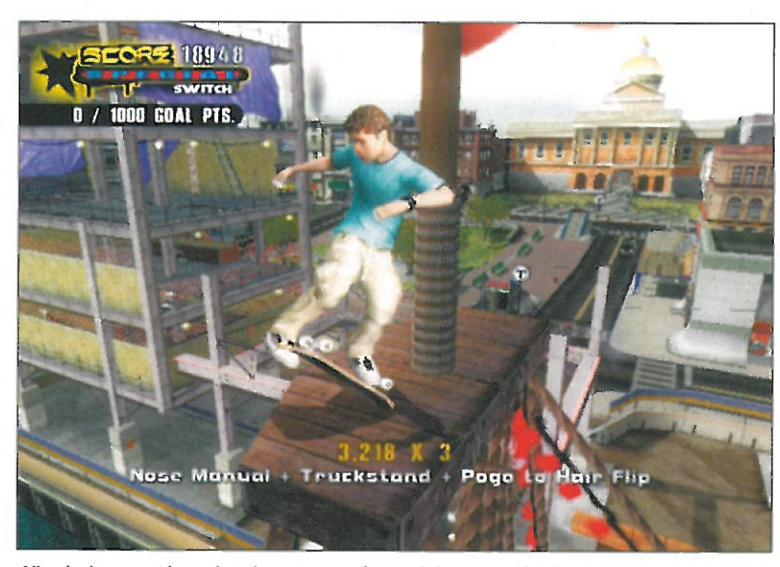
EL ARTE DEL SPRAY Y EL MONOPATÍN. Siempre ha ido una cosa con la otra, y en esta entrega se ha terminado reflejando claramente. Muchas de las misiones tendrán algo que ver con dejar nuestra firma o tapar otras en diferentes puntos de la ciudad. Hay un montón de "grafos" disponible, y un nuevo editor.



Intenta que las paredes de todo el mundo conozcan tu firma-logo.



Y si te lo "curras" un poquito, puedes crear una firma propia.



¡Ningún lugar está a salvo de estos maníacos del monopatín! Con un poco de suerte y mucha habilidad conseguiremos líneas y saltos imposibles. Bonitos gráficos, ¿verdad?



También podemos subirnos a un montón de vehículos raros con los que patinar.



Podemos elegir entre el modo historia o el clásico, con los objetivos de siempre.

Si en el anterior título de Tony luchábamos por llegar a la cumbre del "skate", en esta segunda parte nos codeamos directamente con los mejores y nos vamos de gira por todo el mundo.

Patinaje gamberro

Que la cosa lleve el subtítulo de "Gira Mundial de Destrucción" no es casualidad. Aquí vais a encontrar **las misiones más locas que hayáis visto nunca** en un juego de Tony Hawk, aunque siempre tenemos la posibilidad de jugar los **nuevos escenarios con los antiguos retos** (recoger la palabra SKATE, hacer más de X puntos, etc.) Pero seguro que a vosotros os interesa más lo nuevo ¿verdad? Pues hay unas cuantas cosas, como el **modo Focus,** que podremos activar con la barra de especial a tope **para ralentizar la acción** y facilitarnos ese truco imposible. También se ha añadido un nuevo editor de graffitis. ¿Para qué? Pues para que personalicéis las **firmas que váis a dejar por todos los decorados de «T.H.U.G. 2»,** que también son parte de los objetivos del juego. Por tener, tenemos hasta rarezas como las rabietas, "tricks" que sólo podremos hacer aporreando un botón después de caernos para ver cómo nuestro patinador la toma con su tabla. Lo demás continúa más o menos igual, con un **gran plantel de "skaters" profesionales, amplios escenarios** llenos de secretos, increíbles movimientos especiales, editores de patinador, parques de "skate", trucos, e incluso objetivos de nivel. Un juego que quizá no haga nuevos adeptos, pues la cosa sigue yendo de lo mismo, pero que seguro dejará bien contentos a los fieles seguidores de la doctrina del amigo Tony y su cohorte de locos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Han ganado detalle desde la última entrega. Muy creíbles.

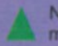
SONIDO 90
Música rap, punk, o heavy. Los golpes suenan demasiado bien.

JUGABILIDAD 95
El modo Focus lo hace aún más fácil de jugar. Control perfecto.

DURACIÓN 93
Modos a mansalva, multijugador, y muchos secretos por ver.



TOTAL 92



▲ Nuevos **mapeados** y dos maneras de jugarlos.

▼ No esperes **cambios** radicales. No los hay.

VALORACIÓN

Una nueva entrega con los alicientes necesarios para revolucionar a los maníacos del skate. Te emocionará aunque pases del monopatín.

Héroes jóvenes con ganas de pelea

FUTURE TACTICS

Planea la mejor estrategia para derrotar a los cientos de monstruos que amenazan el futuro del mundo.



El sistema de disparo es innovador: hay que parar dos líneas en el punto de mira. Y si además les das en la cabeza, hay premio.



Podemos ojear los escenarios de arriba abajo para tener bien controlados a los monstruos y planear por dónde atacarles.



Puedes pasearte por parte del escenario y elegir desde dónde disparar o parar a descansar. ¡Y sin molestos límites de tiempo!



Hay que tener mucho cuidadito con cada movimiento porque, como un enemigo te vea, le dirá tu posición al resto de malos.

El mundo del futuro está siendo invadido por unas criaturas de tecnología muy avanzada pero de inteligencia reducida. Sólo quedan unos pocos humanos y, entre ellos, un jovenzuelo que ya está harto de huír y decide plantarles cara.

Un héroe con cabeza

Nada más empezar, ya tienes que **cargarte a un ejército de monstruos** tú solito. ¿Cómo? Pues usando tu inteligencia. Primero te enseñan cuál es el objetivo (llegar a un puente, en la primera misión). Y acto seguido... **te toca pensar** cómo conseguirlo, que de eso va el juego, de estrategia. En tu turno puedes realizar varias acciones: **mirar** con la cámara, para ver la ubicación de tus enemigos; **moverte,** con libre albedrío pero dentro de una zona delimitada; **disparar** a tus enemigos o a lo que te interese; y terminar el turno de tres formas: descansando, curando tus heridas o protegiéndote. A medida que avanzas **se te van uniendo nuevos guerreros,** que te acompañan temporalmente. Uno de los principales es tu hermana, pero también encontrarás compañeros inusuales como un robot canijo. Cada uno tiene unas **habilidades propias que pueden ir mejorando** con maletines que recoges en el campo de batalla. Aunque, para poder utilizarlas, has de alcanzar un nivel determinado de experiencia que subirá con cada malo derrotado. Hasta aquí, la cosa ya resulta divertida, pero mejora con el factor **escenarios. Se deforman con cada disparo,** llegando a hacer hoyos que te harán replantearte tu estrategia. Además se muestran gráficos de calidad y un buen ambiente sonoro, lo que aporta un realismo que hace a este original título aún más divertido.

SERÁN MUCHO MÁS FUERTES

TUS PERSONAJES IRÁN MEJORANDO CON EL TIEMPO
En todas las fases hay unos maletines ocultos, repartidos por el escenario. Unos son para ganar energía y otros para mejorar las habilidades de los pesonajes.



Algunas de las mejoras son para tener zoom, teletransportarse...

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NOBILIS**
- Desarrollador: **ZED TWO**
- Tipo de juego: **ACCIÓN-ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA Y VERSUS**
- Datos: **18 PERSONAJES**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Escenarios con gran detalle y un movimiento muy conseguido.

SONIDO 91
Voces en castellano. Los efectos son contundentes y variados.

JUGABILIDAD 90
Molan los grandes cambios que sufren los escenarios al luchar.

DURACIÓN 90
19 misiones y un modo versus con 18 personajes para elegir.

TOTAL 91



▲ Cantidad de personajes y estrategia **muy original.**

▼ La **inteligencia** de los enemigos es algo pobre.

VALORACIÓN

Una original mezcla de estrategia y acción, muy acertada a nivel técnico y jugable. Se podría comparar con «Worms 3D», pero tiene... tiene algo más.

ABRE LOS OJOS A GAMECUBE CON...

NINTENDO GAMECUBE

DONKEY KONGA

4 JUGADORES

CONOCE SUS JUEGOS Y SUMA RAZONES PARA ABRIR TUS OJOS A GAMECUBE

Súmate al ritmo de Donkey Konga:
Unos bongos gratis +Su original modo para cuatro jugadores + Un karaoke donde los bongos cantan por tí + 30 canciones conocidas para dar la nota. Tú verás, si no tienes GameCube no sabes lo que te estás perdiendo.





*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: THQ
- Desarrollador: HEAVY IRON
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN INGLÉS (TEXTO Y VOCES)

- Tarj. de memoria: 10 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Personajes: 4 SUPERHÉROES
- Escenarios: 18 NIVELES
- Modos de juego: HISTORIA

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡¡Qué familia más increíble!!

LOS INCREÍBLES

¿Y éstos son los héroes que van a salvar el mundo? Olvídate de Superman, y dales una oportunidad, colega.

Si ya estás harto de tanto héroe cachas y guaperas, estás de suerte porque aquí llegan Los Increíbles para romper con todo eso. Esta familia de superhéroes diferente son lo que más pita en el cine. ¿Que aun no los has visto? Pues nada tranquilo, porque podrás tenerlos en GameCube protagonizando un divertido **juego de acción** donde cascar a los malos, **volar, correr y realizar mil tareas más entre risas.**

Los años no pasan en balde

Mr. Increíble era un superhéroe fantástico: ágil, guapo, atlético; pero el tiempo pasó y los michelines se acumularon en su barriga. Es lo que pasa cuando uno se transforma en padre de familia. Pero ahora resulta que el mundo vuelve a necesitarle y **¡Mr. Increíble debe enfundarse de nuevo** su traje de héroe para cumplir una misión secreta en la isla Palos Locos! ¿Podrá, con ese barrigón?

¡Allá vamos! Aunque con unos kilos de más el **papá Increíble sigue siendo un tipo fuerte.** Él será el protagonista del mayor número de fases, aunque también controlaremos al resto de la familia según los objetivos de cada nivel: **a su mujer Elastigirl (con sus extremidades elásticas), a su hija Violeta (capaz de generar escudos de energía y hacerse invisible) y a su hijo Dash (que domina la supervelocidad).** Estos "incredimovimientos" nos servirán para derrotar a las bandas de maleantes que se nos presenten. Aunque no todo se resolverá a base de mamporros, pues también nos enfrentaremos a carreras de obstáculos y diferentes puzzles que pondrán en marcha el coco.

Se nota que **el juego viene del cine, y que la película es de Pixar** (los de 'Buscando a Nemo'), porque se han cuidado mucho los gráficos, los diálogos (aunque no está bien eso de no traducir los textos) y el sentido del humor. La **mecánica es sencilla, tipo arcade clásico,** con un montón de ataques especiales muy fáciles de realizar, aunque a veces **el personaje puede descontrolarse** un poquillo. Pero no te preocupes, eso no hará que decaiga la diversión.

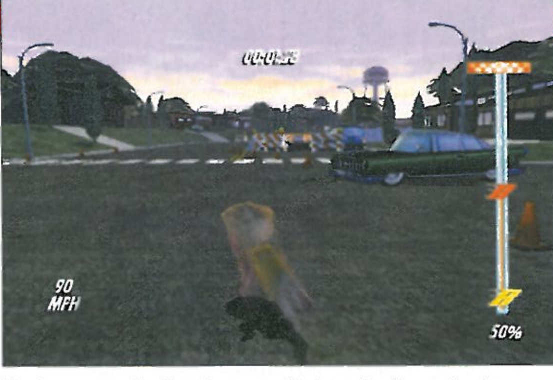
LA PELI TAMBIÉN

Después de cada fase podemos disfrutar de geniales secuencias animadas que nos permitirán revivir todo lo que sucede en la película. La calidad gráfica de estos vídeos es estupenda, como la del resto del juego, aunque no te va a entusiasmar eso de que estén en inglés (excepto si estás practicando, claro).

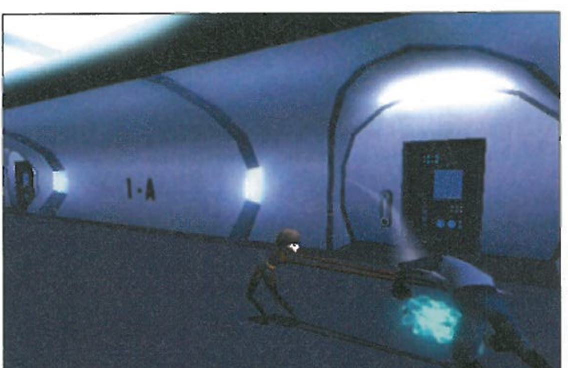




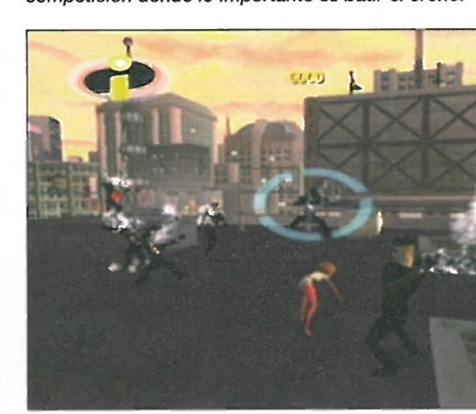
Mr. Increíble es el forzudo de la familia. Sus puños pueden acabar con cualquier obstáculo. ¿Esa pared molesta? Ah, sí...



Dash es una máquina de correr. Protagoniza fases de alta competición donde lo importante es batir el crono.



Las animaciones de los personajes son bestiales. Y mejor aún si destacan tanto como las de Elasti en este bonito fondo azulado.



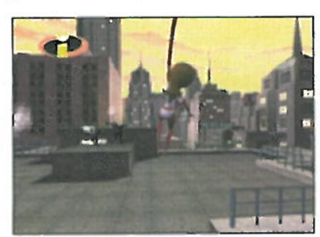
En algunos momento el nivel de acción se pone por las nubes, pero no es lo habitual. Los puños se combinan con los puzzles.

TODO QUEDA EN FAMILIA

Cada personaje posee sus propios incredipoderes, todos muy útiles y dicharacheros. Y tendrá que ponerlos en práctica en los fases que toque. La máquina elige.



La superfuerza de Mr. Increíble le permite dar supersaltos. ¡Súper!



Elastigirl puede convertir su brazo en una especie de liana elástica.



Manejando a Dash debemos superar fases vertiginosas.





Las habilidades elásticas de la madre de familia le permiten hacer cosas como coger a los enemigos a distancia y lanzarlos como si de pelotas de béisbol se tratasen.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89



▲ Escenarios muy vistosos. Los personajes están muy bien animados, como en la peli.

▼ Pero los decorados se acaban repitiendo un poco.

SONIDO 85



▲ Geniales melodías y voces sacadas de la película.

▼ Pero las podrían haber doblado, o al menos haber incluido subtítulos.

JUGABILIDAD 89

▲ Es dinámico y la mecánica es muy sencilla, así que acaba divirtiendo.

▼ En algunos momentos puede hacerse repetitivo acabar con tanto maleante.

DURACIÓN 89

▲ Hay bastantes fases, son largas y tienen una dificultad ajustada y progresiva.

▼ Hay vidas infinitas, si insistes mucho lo acabarás pronto.

TOTAL 89



▲ El **sentido del humor** del juego; el aspecto gráfico.

▼ Que los **textos no estén en castellano.**

VALORACIÓN



UN PLAN SENCILLO

THQ ha hecho una buena versión de los Increíbles para GameCube. Su aspecto gráfico está en la línea de lo que se ve en la película (o sea, colorista y vistoso) y la jugabilidad no plantea riesgos: es un arcade sencillo, divertido, de los de avanzar a base de puños, saltos y cerebro. Es una pena que no llegue en castellano, pero bueno, aun así seguro que te divierten estas aventuras.

EL RANKING

1. Prince of Persia
2. Los Increíbles
3. Spider-Man 2

El divertido humor de Los Increíbles se sitúa entre dos juegos algo más aventureros, pero también con grandes dosis de acción: «Prince of Persia» y el «Spider-Man 2».

La aventura al cien por cien

ZELDA THE WIND WAKER

PLAYER'S CHOICE

¿Recuerdas cómo salvar a Zelda? Pues haz memoria porque vuelve la mejor (y ahora la más barata) aventura de Cube.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO/EAD**
- Tipo de juego: **ACCIÓN/ROL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **12 BLOQUES**
- Modos de juego: **HISTORIA**
- Datos: **50 ISLAS**
- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

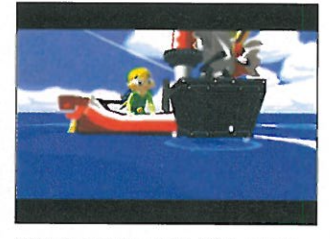


UN VISTAZO DESDE TU GBA

¡SI TIENES UNA ADVANCE A MANO, CONÉCTALA A TU GC! ¿Eres fan de la saga Zelda? Entonces seguro que tienes una GBA en casa y puedes aprovechar las ventajas de "enchufarla" a Wind Waker: mapas a vista de pájaro y ataques desde los cielos.



Sólo puedes conectarte si Tingle te regala su GBA con sombrerito.



Además, el mapa de GBA señala los lugares con tesoros ocultos.



Link protagoniza una obra maestra en jugabilidad, cantidad de misiones secundarias y calidad visual. ¡Tienes que ver cómo se mueve y las caras que pone, el chavalín!



El joven héroe debe cumplir tareas tan irrisorias como llevar gorrinos a un corral.



Pero también debe luchar, bien en serio, contra cientos de originales criaturas.

Link es un chaval que viste hace año y medio en GC, y de verde. Que viste de verde, sí, ¿es que no lo conoces? Bueno, bien puede ser que no, porque nunca es el mismo chaval. Link, el héroe del bien, aparece en épocas y lugares distintos. Y sólo cuando se le necesita.

¡Link, te necesito!

La cosa empieza mal. Un pajarraco se lleva en volandas a la hermanita de nuestro héroe y, al ir a rescatarla, nos enteramos de que además de la infante, **el mundo entero está en peligro.** A partir de aquí nos embarcaremos en **una genial aventura llena de sorpresas.** Y nunca mejor dicho lo de "embarcar", ya que durante nuestra búsqueda navegaremos de isla en isla, a bordo de Cascarón Rojo. Es una barca de vela parlanchina que, además de servirnos de medio de transporte, irá soltándonos interesantes charlas a medida que avancemos. Nos hablará de la espada maestra, de personas con las que debemos hablar, de los dioses de los vientos... Y este asunto, precisamente, el del **viento, es esencial** durante todo el juego. Con la ayuda de **una batuta mágica** podemos controlar su dirección y así **explorar las 50 islas del mapeado.** Aunque no tienes por qué visitarlas todas, la verdad. La misión principal se puede completar en pocos días, pero si lo haces, te quedarás sin ver más de la mitad del juego. Uno de los puntazos de este Zelda es la **cantidad de misiones secundarias** que esconde. Si hablas con la gente que encuentres e intentas resolver sus problemas, **disfrutarás de minijuegos y conseguirás objetos,** energía, dinero... Aunque tampoco te hace falta mucho porque esta obra maestra ¡solo cuesta 30 euros! ¡Bien!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 99
Las pantallas molan, pero verlo en movimiento te tira "p'atrás".

SONIDO 95
Música ideal para cada momento y efectos simpáticos. Sin voces.

JUGABILIDAD 99
Cientos de misiones y combates que requieren reflejos y cabeza.

DURACIÓN 98
Podrías terminarlo en 20 horas pero, para verlo todo... ¡buf!

TOTAL 100

▲ Todo. **Pruébalo** y sabrás de lo que es capaz una Cube.

▼ No me digas que **ya lo tenías.** Bueno, yo también.

VALORACIÓN

Por si a alguien no le ha quedado claro, este es un título de compra obligada. La obra maestra de Nintendo para su GameCube. ¡Y ahora, a un precio irresistible!

El alma de la lucha sigue viva



SOUL CALIBUR II

No hace falta que te lies a tortas por tener el mejor juego de lucha. ¡Ahora lo podrás conseguir por muy poquito dinero!

UN MODO CON HISTORIA

¿CÓMO? ¿UN JUEGO DE LUCHA CON MODO HISTORIA?
Sí, sí. Vivirás el peregrinaje de los personajes que elijas, e irás aprendiendo todas las técnicas de la lucha, combate a combate. Es el modo estrella, y lo jugarás sin descanso hasta conseguirlo todo.



El dinero que consigues sirve para comprar nuevos trajes y armas.



¿Y el otro? Es invisible y solo se ve el arma. Cosas del modo historia.



Link es uno de los personajes más carismáticos del juego. Aparece con armas que, si has jugado a algún Zelda, reconocerás fácilmente. ¿O acaso no ves la Master Sword?



La gran calidad gráfica está reflejada en todos los personajes. Y moviéndose, ya...



Todos los luchadores tienen varios trajes distintos. ¡No veas cómo molan algunos!

¡Alegría, el mejor juego de lucha de GC, vuelve al mercado! Para los que no lo tengan, que sepan que, aparte de su enorme calidad gráfica e innumerables movimientos, viene con una sorpresa muy especial: **¡podemos luchar con Link,** el héroe nintendero más conocido!

¡Pues Link... tiene historia!

Como en todo juego de lucha, la cosa va de... luchar, claro. Pero la peculiaridad es que **se pelea con armas** (cada personaje maneja una distinta) y que... **¡tiene un modo historia!** La cosa consiste en ir escenario tras escenario luchando con todo el que se te ponga delante. ¿Y para qué? Pues para **detener a la Soul Edge, una espada muy mala** que tiene vida propia. Se alimenta del alma de los demás, convirtiendo a su poseedor en un ser despiadado y sin corazón. Cada personaje tiene su razón para combatir, a cual más diversa. Unos luchan por venganza; otros, como Link, para salvar su pueblo; y algunos para apoderarse de ella pensado que no les dominará. Aunque puedes tener un luchador preferido, **debes aprender los movimientos de todos** porque, por ejemplo, hay misiones como dar 20 golpes en 20 segundos, que resultan más sencillas usando a los más rápidos. También incluye **un modo arcade** en el que luchas hasta llegar al jefe final, al **estilo recreativa.** Y si te gustan los desafios, prueba con el modo survival, donde no se recupera energía. Pero lo que más mola es jugar **un versus o una lucha por equipos con un amigo.** Escogeis de uno a ocho luchadores y ¡hasta que solo quede uno! Bien, ¿verdad? Pues es mejor aún, el juego: gráficos de cine, animaciones casi reales, cientos de armas... ¡Lo mejor nunca luchado!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarj. de memoria: **12 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA, SURVIVAL, VERSUS Y VS. POR EQUIPOS**
- Datos: **21 PERSONAJES**
- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

7+

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 98
Muy realistas. El movimiento al dar los golpes está muy cuidado.

SONIDO 94
Efectos casi reales. Las voces molan pero están en inglés.

JUGABILIDAD 96
Muchos modos para jugar a tus anchas o junto a los colegas.

DURACIÓN 98
Tardarás meses en completar el modo historia y sacarlo todo.

TOTAL 97

▲ Los combates más **vistosos** de GC. Cantidad de extras.


▼ Algunas fases del modo historia son **muy chungas.**

VALORACIÓN

¡Link en un juego de lucha! ¡Y encima contra los personajes del Soul Calibur! ¡Qué flipe! ¿A qué esperas para tenerlo en tus manos y disfrutar de él?

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Envia TP32 + un espacio y el codigo del tono al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 52 61 40**

Top 50

84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
84760 Obsesion
84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
84942 Con la luna llena
83188 Real Madrid
84428 Asturias
84967 We will rock you
82652 Fiesta Pagana
84440 El señor de los anillos
82935 Noches de bohemia
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80143 La Pantera rosa
83808 Himno de España
82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
84926 Despre tine
84064 Darth Vader Marcha imperial
80108 Benny Hill
84489 Els segadors
80044 Rocky
82124 Atletico De Madrid
84779 Mariacaipirinha
80093 Equador
84759 Gladiator
84920 Pastillas de freno
84724 El bueno, el malo y el feo
84068 Du hast
84202 Telefono antiguo
80125 Mortal Kombat
80726 No woman no cry
80096 Pulp Fiction
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84362 Champions League
84226 Cafe del mar
80239 Final Countdown
84490 Asturias patria querida
80056 Insomnia
83849 Molinos de viento
83258 Sevilla F.C.
84905 Lets get it started
82190 Betis
82886 Ni más, ni menos
84207 El Padrino

Novedades

85021 Al carajo
85022 Change
85023 Room service
85028 Vertigo
85029 Amor de madre
85030 My prerogative
85031 No soy un Bastritboy
85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
85033 Nada valgo sin tu amor
85034 RCD Espanyol
85035 The switch
85036 Como tu
84997 Valió la pena
84996 Ella
84993 Precisamente ahora
85053 Caracola submarina
85054 Un nuevo dia brillara

Cine-Tv

84231 Bar coyote
84437 Shin Chan
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
80048 El coche fantastico
80174 Expediente X
80091 20th Century Fox
80074 El equipo A
80131 Buffy Cazavampiros
80065 Friends
80043 The Terminator
80238 Indiana Jones
80194 Dirty Dancing Time of Life
84936 Kill Bill
84696 7 vidas
84433 Nos vamos a la cama
80014 James Bond
80023 Austin Powers
80249 Futurama
83884 El principe de Bel air
84268 Embrujadas
84823 Harry Potter
80270 Forest Gump
80024 The Matrix
80285 Charlie´s Angels
83648 La familia Munster
83658 Star Wars
83838 Negrito del Colacao
80082 La Pantera Rosa
80336 MacGyver
82054 Ain´t no mountain high enough
83836 Heidi
83866 Bajo del mar
84695 Shrek
84692 Rasca y pica
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84066 Psicosis
80498 El fantasma de la opera
80195 Angel
80083 Looney Tunes
80369 Chariots of Fire
84233 La historia interminble
83837 Cocacola
83835 Star Wars
84940 Sexo en Nueva York
83645 El Superagente 86
84206 Moon river
80729 Conan the Barbarian
80212 Tiburon
80051 Top Gun
80114 Armageddon
80884 Aquarius
84697 CSI Las Vegas
83619 Semos diferentes - Torrente
84029 Cantina
81147 Legends of the Fall
80762 Casablanca
80428 Blade runner
80313 Urgencias
80215 The Addams Family
80223 Transformers
80152 Los Picapiedra
80063 Ghostbusters
80075 Beverley Hills Cop
80095 South Park
80172 Hawaii Five-O
80278 X-Men
80333 ET
80363 The Muppet Show
80404 Alf
80687 Halloween
80556 All that Jazz
80606 Nightmare before Christmas
81677 Beetle Juice
84065 ET el extraterrestre
82793 Memorias De Africa
83687 This is halloween
84999 CSI Miami
84656 Superman
84966 24 - Serie TV
84702 Gran hermano
84955 Lawrence de Arabia

Disco-Tecno

80642 Enjoy the silence
84201 Voglio vederti danzare
84605 Shin chan dance
83228 Samba Adagio
84263 Traffic
81664 Children
84572 Infected
83675 Flight 673
84776 Stripped
83786 Desenchantee
80041 Heaven
80067 Belissima
83661 Axel F 2003
84958 Magalenha
83580 Weekend
84787 Beso en la boca
80046 Better off alone
83863 Fallin high
85048 Enjoy the silence 2004
80208 Disco Inferno
81109 2 Times
84907 Giulia
84749 On the move
84893 Lethal industry
84927 Girls
83798 Personal Jesus
83858 Alive
84183 Breathe
81684 Mundian to bach ke
80153 I Will Survive
80112 Free
80061 Rhythm is a Dancer
80092 Another Night
80197 Sandstorm
80355 Funky Town
85046 Pump it up
84556 Take me to the clouds above
84584 Able to love
84860 Fly on the wings of love
84809 Viva la fiesta
84856 Floating in love
84859 Shake it move a little closer
84745 Surrender
84750 I like it
84763 Walk on water
84866 Castles in the sky

Españolas

84267 Buleria
84642 Angel malherido
84919 Una foto en blanco y negro
84216 La costa del silencio
82380 Dame Veneno
84904 Hablando en plata
83856 20 de enero
84090 Tengo
84426 Abre tu mente
84744 Malo
84791 La rueca
83796 La madre de Jose
84918 Camina y ven
84734 Insoportable
84731 La vida al reves
82364 Chiquilla
82247 Cannabis
83902 Son de amores
82004 A Dios le pido
84532 Ya nada volvera a ser como antes
84432 Fuente de energia
84720 Lola
82430 Devuélveme la Vida
82740 Maldito Duende
84500 Te quise tanto
84833 Bambu bambu
84852 Duele el amor
84520 Oye el boom
84965 Mi rumbita pa tus pies
84531 La chica de la habitacion de al lado
83599 Papi chulo
84042 Ratoncitos colorados
81689 Rosas y espinas
81690 Bye Bye
82005 A gritos de esperanza
84057 En tu cruz me clavaste
84034 Uno mas uno son siete
82448 Dolores Se Llamaba Lola
82813 Mi Jefe
84950 Miro la vida pasar
84693 Vacilando
84587 Como olvidar
84538 Ni una lagrima mas
84475 Soy lo que me das
84964 Escucha atento
83604 Loca
82835 Miénteme
83290 Sin Miedo a Nada
82368 Chow Chow
82284 Color Esperanza
84098 Agarrate a mi Maria
84103 Rayando el sol
84191 Una noche con arte
83831 Litros de alcohol
83914 No es lo mismo
82436 Dígale
82510 El Gato Lopez
83072 Marta tiene un marcapasos
82944 Nunca el tiempo es perdido
83605 Viva la noche
83598 Mariposa traicionera
83642 Hoy no te escaparas
83549 Y Nos Dieron Las 10
84430 Saoke
84609 Te llevare al cielo
84599 Esclarecidos
84601 En un lugar
84915 Vive la vida
84888 Asi soy yo
84981 La casa por el tejado
84733 Retorciendo palabras
84783 Noche en vela
84805 Volver a disfrutar
84784 Andar conmigo
84788 La nube
84795 Puede ser
84797 Besame
84798 Lagrimas negras
84803 Estadio Azteca
84849 Que no me pierda
84854 Lo siento
84857 Golosa
84841 Por un beso de tu boca
84825 El hombre de hielo
84682 Cuentale al alba
84684 Me derrumbo
84730 Dame de esa boca
84781 Crash
84782 Me han vuelto loca
84992 Soy Mujer
84941 Angel de la noche
84862 El sol no regresa

Exitos'80

83950 Moonlight shadow
80406 Take on me
84637 Enola gay
83949 dolce vita
83965 99 red balloons
84017 Blue monday
83975 Do you think I´m sexy?
83977 Never gonna give you up
83978 True
83955 Forever young
83957 Big in Japan
84921 A quien le importa
84824 Golden brown

Exitos de siempre

80910 My Way
82885 New York, New York,
82745 Mambo Nº 5
82084 Amigo
80393 California Dreaming
80485 Imagine
80775 New York New York
81156 Like a rolling stone
82527 El Progreso

Fondos a color en tu movil

Envía MG32 + espacio + codigo de la foto elegida al **7494**

ej: MG32 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

puedes llamar al **806 52 61 50**




















39927 37489 38879 36497 35937 36648 38878 37131 36164 36524 39727 35492 36213 35499


















36329 39923 36613 36455 39728 38858 36215 36525 36927 41038 36326 39071 36448 45007





















35542 36523 37030 38917 39024 37810 40325 45015 35980 39074 35819 35365 35546 36927



















37607 35332 37442 35230 36337 36103 36283 39252 35980 35989 36155 37715 36303 37026





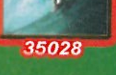












36629 35559 38876 36634 37177 36244 36036 36246 37795 35935 35427 36442 36224 35028

Navidad



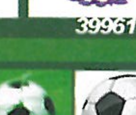







36935 36936 36937 36938 36939 36940 36941 36942

Garfield

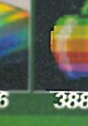
39956 39958 39959 39960 39961

Informática







36056 35944 37543 35461 40802 38906 38894

Futbol







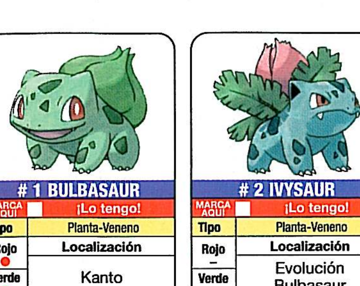
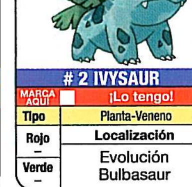
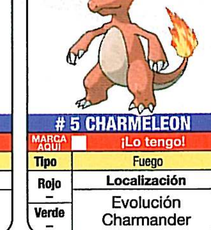






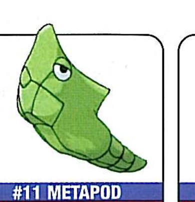
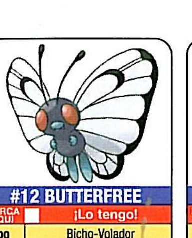
36133 36134 36143 40391 40396 40398 40405

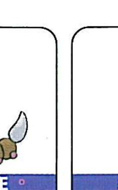
MARCA AQUÍ — ¡Lo tengo! — Tipo — Rojo — Localización — Verde

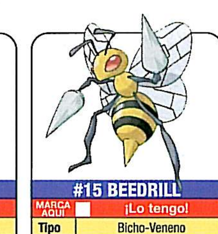






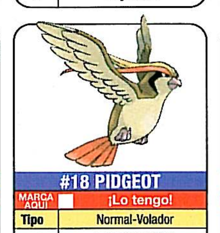


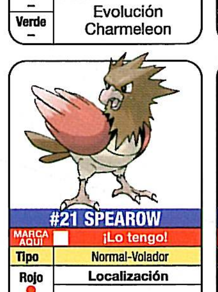







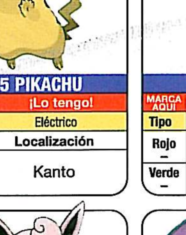
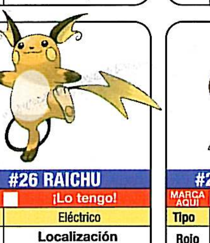
Nº	Nombre	Tipo	Localización
# 1	BULBASAUR	Planta-Veneno	Kanto
# 2	IVYSAUR	Planta-Veneno	Evolución Bulbasaur
# 3	VENUSAUR	Planta-Veneno	Evolución Ivysaur
# 4	CHARMANDER	Fuego	Kanto
# 5	CHARMELEON	Fuego	Evolución Charmander
# 6	CHARIZARD	Fuego – Volador	Evolución Charmeleon
#7	SQUIRTLE	Agua	Kanto
#8	WARTORTLE	Agua	Evolución Squirtle
#9	BLASTOISE	Agua	Evolución Wartortle
#10	CATERPIE	Bicho	Kanto
#11	METAPOD	Bicho	Kanto/Evolución Caterpie
#12	BUTTERFREE	Bicho-Volador	Evolución Metapod
#13	WEEDLE	Bicho-Veneno	Kanto
#14	KAKUNA	Bicho-Veneno	Kanto/Evolución Weedle
#15	BEEDRILL	Bicho-Veneno	Evolución Kakuna

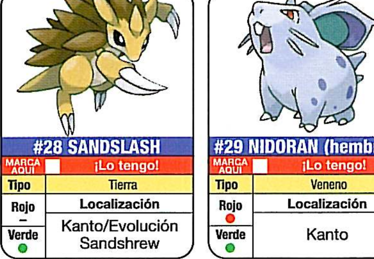





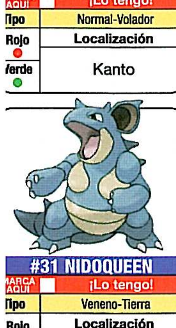
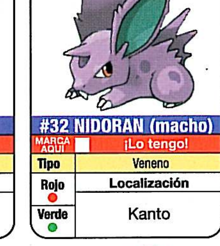


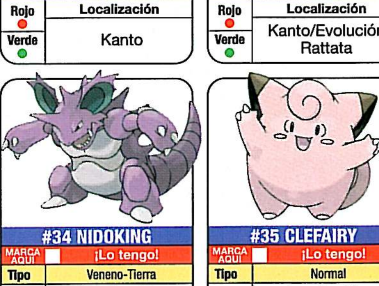
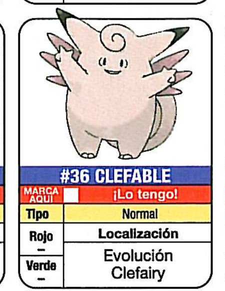


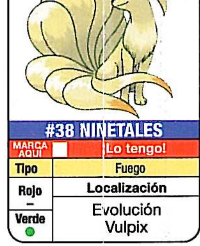
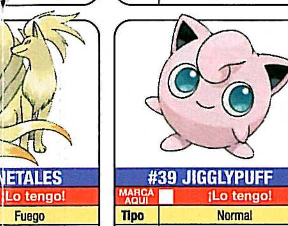



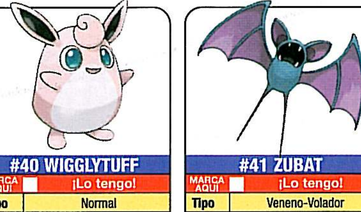
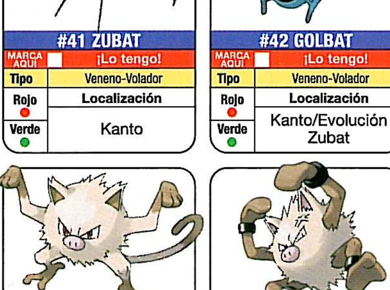


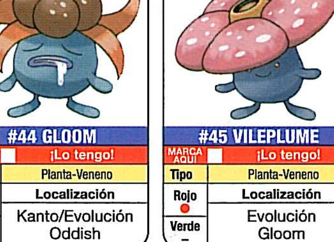

Nº	Nombre	Tipo	Localización
#16	PIDGEY	Normal-Volador	Kanto
#17	PIDGEOTTO	Normal-Volador	Kanto/Evolución Pidgey
#18	PIDGEOT	Normal-Volador	Evolución Pidgeotto
#19	RATTATA	Normal	Kanto
#20	RATICATE	Normal	Kanto/Evolución Rattata
#21	SPEAROW	Normal-Volador	Kanto
#22	FEAROW	Normal-Volador	Kanto
#23	EKANS	Veneno	Kanto
#24	ARBOK	Veneno	Kanto/Evolución Ekans
#25	PIKACHU	Eléctrico	Kanto
#26	RAICHU	Eléctrico	Evolución Pikachu
#27	SANDSHREW	Tierra	Kanto
#28	SANDSLASH	Tierra	Kanto/Evolución Sandshrew
#29	NIDORAN (hembra)	Veneno	Kanto
#30	NIDORINA	Veneno	Kanto/Evolución Nidoran (hembra)

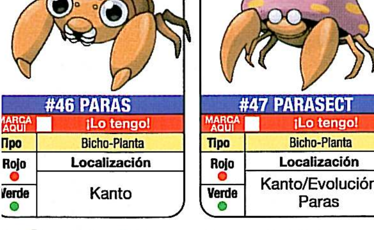
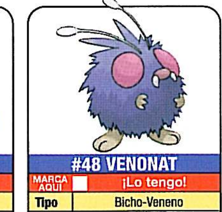
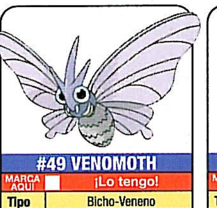



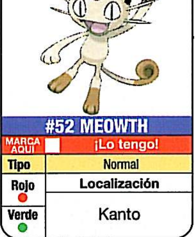
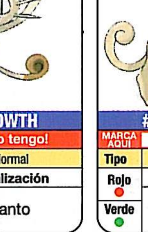



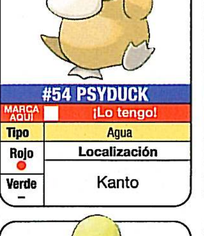



Nº	Nombre	Tipo	Localización
#31	NIDOQUEEN	Veneno-Tierra	Evolución Nidorina
#32	NIDORAN (macho)	Veneno	Kanto
#33	NIDORINO	Veneno	Kanto/Evolución Nidoran (macho)
#34	NIDOKING	Veneno-Tierra	Evolución Nidorino
#35	CLEFAIRY	Normal	Kanto
#36	CLEFABLE	Normal	Evolución Clefairy
#37	VULPIX	Fuego	Kanto
#38	NINETALES	Fuego	Evolución Vulpix
#39	JIGGLYPUFF	Normal	Kanto
#40	WIGGLYTUFF	Normal	Evolución Jigglypuff
#41	ZUBAT	Veneno-Volador	Kanto
#42	GOLBAT	Veneno-Volador	Kanto/Evolución Zubat
#43	ODDISH	Planta-Veneno	Kanto
#44	GLOOM	Planta-Veneno	Kanto/Evolución Oddish
#45	VILEPLUME	Planta-Veneno	Evolución Gloom

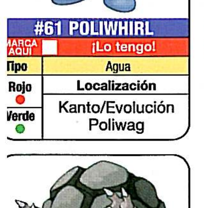
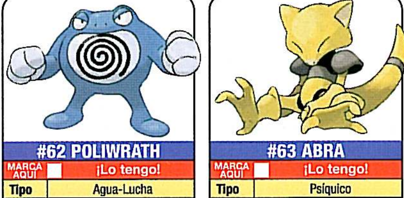




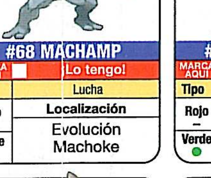
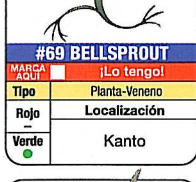
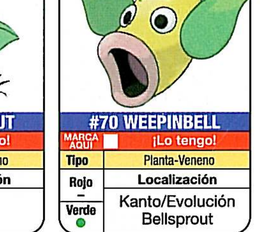


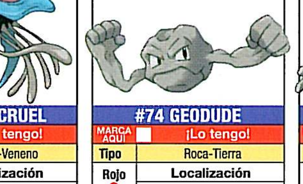



Nº	Nombre	Tipo	Localización
#46	PARAS	Bicho-Planta	Kanto
#47	PARASECT	Bicho-Planta	Kanto/Evolución Paras
#48	VENONAT	Bicho-Veneno	Kanto
#49	VENOMOTH	Bicho-Veneno	Kanto/Evolución Venonat
#50	DIGLETT	Tierra	Kanto
#51	DUGTRIO	Tierra	Kanto/Evolución Diglett
#52	MEOWTH	Normal	Kanto
#53	PERSIAN	Normal	Kanto/Evolución Meowth
#54	PSYDUCK	Agua	Kanto
#55	GOLDUCK	Agua	Kanto/Evolución Psyduck
#56	MANKEY	Lucha	Kanto
#57	PRIMEAPE	Lucha	Kanto/Evolución Mankey
#58	GROWLITHE	Fuego	Kanto
#59	ARCANINE	Fuego	Evolución Growlithe
#60	POLIWAG	Agua	Kanto

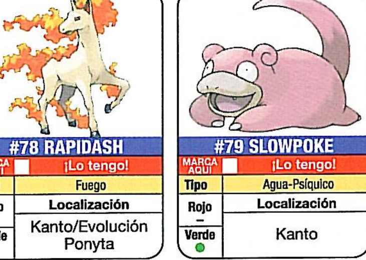


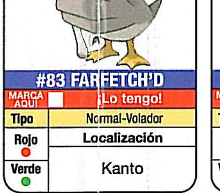
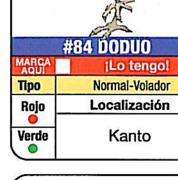




Nº	Nombre	Tipo	Localización
#61	POLIWHIRL	Agua	Kanto/Evolución Poliwag
#62	POLIWRATH	Agua-Lucha	Evolución Poliwhirl
#63	ABRA	Psíquico	Kanto
#64	KADABRA	Psíquico	Kanto/Evolución Abra
#65	ALAKAZAM	Psíquico	Evolución Kadabra
#66	MACHOP	Lucha	Kanto
#67	MACHOKE	Lucha	Kanto/Evolución Machop
#68	MACHAMP	Lucha	Evolución Machoke
#69	BELLSPROUT	Planta-Veneno	Kanto
#70	WEEPINBELL	Planta-Veneno	Kanto/Evolución Bellsprout
#71	VICTREEBEL	Planta-Veneno	Evolución Weepinbell
#72	TENTACOOL	Agua-Veneno	Kanto
#73	TENTACRUEL	Agua-Veneno	Kanto/Evolución Tentacool
#74	GEODUDE	Roca-Tierra	Kanto
#75	GRAVELER	Roca-Tierra	Kanto/Evolución Geodude



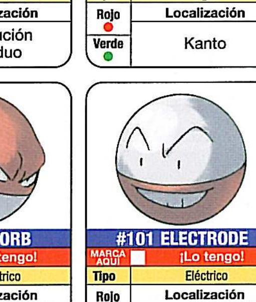




Nº	Nombre	Tipo	Localización
#76	GOLEM	Roca-Tierra	Evolución Graveler
#77	PONYTA	Fuego	Kanto
#78	RAPIDASH	Fuego	Kanto/Evolución Ponyta
#79	SLOWPOKE	Agua-Psíquico	Kanto
#80	SLOWBRO	Agua-Psíquico	Kanto/Evolución Slowpoke
#81	MAGNEMITE	Eléctrico-Acero	Kanto
#82	MAGNETON	Eléctrico-Acero	Kanto/Evolución Magnemite
#83	FARFETCH'D	Normal-Volador	Kanto
#84	DODUO	Normal-Volador	Kanto
#85	DODRIO	Normal-Volador	Evolución Doduo
#86	SEEL	Agua	Kanto
#87	DEWGONG	Agua-Hielo	Kanto/Evolución Seel
#88	GRIMER	Veneno	Kanto
#89	MUK	Veneno	Kanto/Evolución Grimer
#90	SHELLDER	Agua	Kanto

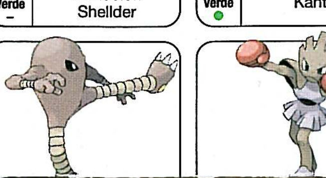
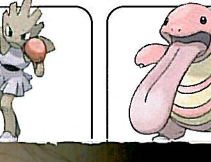
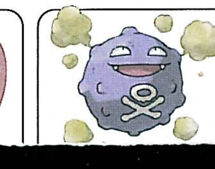






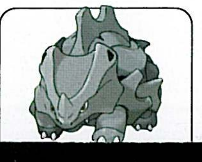
Nº	Nombre	Tipo	Localización
#91	CLOYSTER	Agua-Hielo	Evolución Shellder
#92	GASTLY	Fantasma-Veneno	Kanto
#93	HAUNTER	Fantasma-Veneno	Kanto
#94	GENGAR	Fantasma-Veneno	Evolución Haunter
#95	ONIX	Roca-Tierra	Kanto
#96	DROWZEE	Psíquico	Kanto
#97	HYPNO	Psíquico	Kanto/Evolución Drowzee
#98	KRABBY	Agua	Kanto
#99	KINGLER	Agua	Kanto/Evolución Krabby
#100	VOLTORB	Eléctrico	Kanto
#101	ELECTRODE	Eléctrico	Kanto/Evolución Voltorb
#102	EXEGGCUTE	Planta-Psíquico	Kanto
#103	EXEGGUTOR	Planta-Psíquico	Evolución Exeggcute
#104	CUBONE	Tierra	Kanto
#105	MAROWAK	Tierra	Kanto/Evolución Cubone

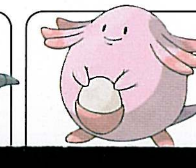
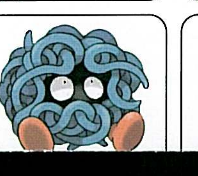
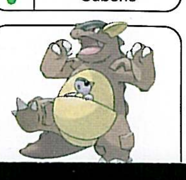




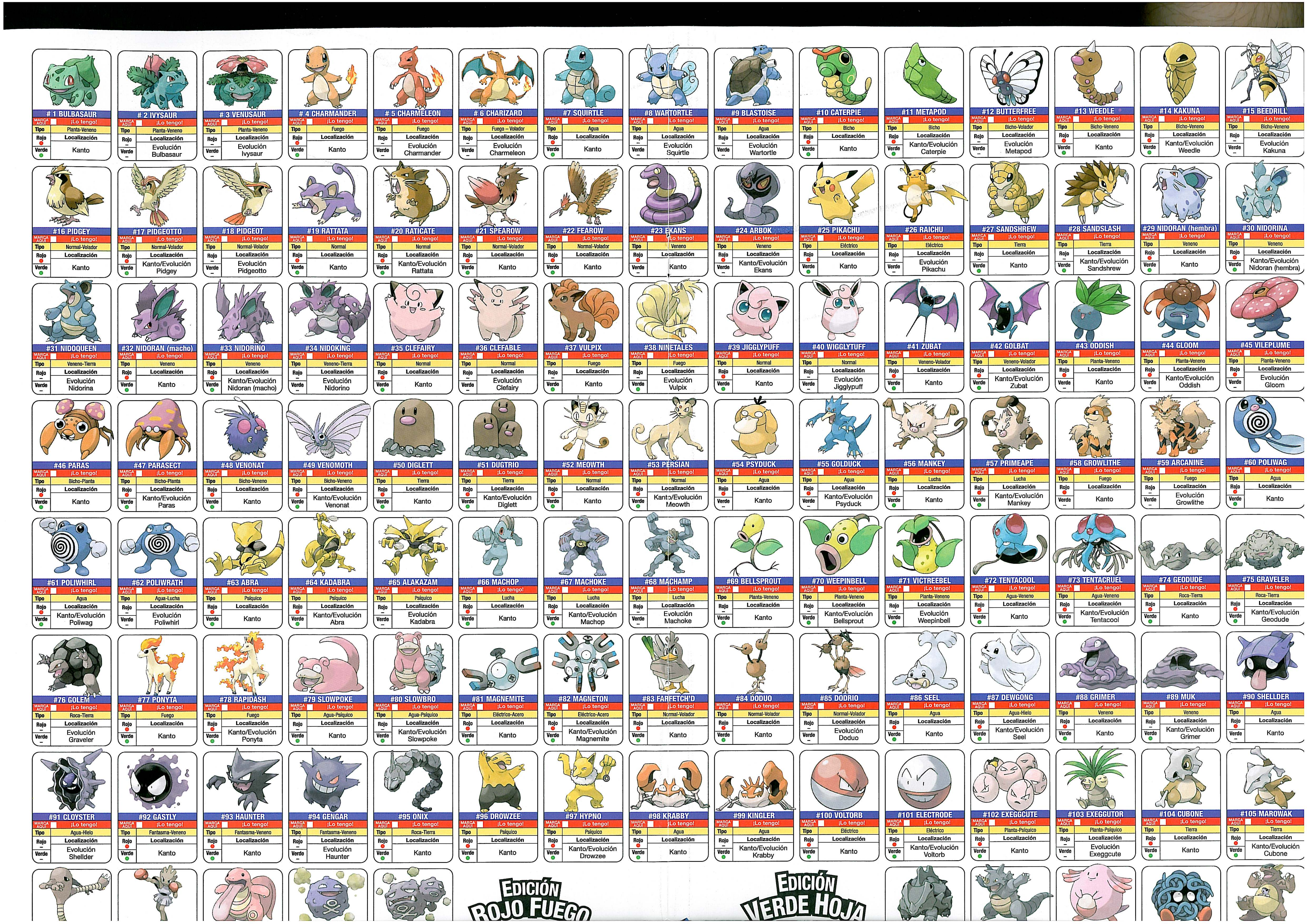


EDICIÓN ROJO FUEGO

EDICIÓN VERDE HOJA



#1 BULBASAUR
Planta-Veneno
Kanto
#2 IVYSAUR
Planta-Veneno
Evolución Bulbasaur
#3 VENUSAUR
Planta-Veneno
Evolución Ivysaur
#4 CHARMANDER
Fuego
Kanto
#5 CHARMELEON
Fuego
Evolución Charmander
#6 CHARIZARD
Fuego – Volador
Evolución Charmeleon
#7 SQUIRTLE
Agua
Kanto
#8 WARTORTLE
Agua
Evolución Squirtle
#9 BLASTOISE
Agua
Evolución Wartortle
#10 CATERPIE
Bicho
Kanto
#11 METAPOD
Bicho
Kanto/Evolución Caterpie
#12 BUTTERFREE
Bicho-Volador
Evolución Metapod
#13 WEEDLE
Bicho-Veneno
Kanto
#14 KAKUNA
Bicho-Veneno
Kanto/Evolución Weedle
#15 BEEDRILL
Bicho-Veneno
Evolución Kakuna
#16 PIDGEY
Normal-Volador
Kanto
#17 PIDGEOTTO
Normal-Volador
Kanto/Evolución Pidgey
#18 PIDGEOT
Normal-Volador
Evolución Pidgeotto
#19 RATTATA
Normal
Kanto
#20 RATICATE
Normal
Kanto/Evolución Rattata
#21 SPEAROW
Normal-Volador
Kanto
#22 FEAROW
Normal-Volador
Kanto
#23 EKANS
Veneno
Kanto
#24 ARBOK
Veneno
Kanto/Evolución Ekans
#25 PIKACHU
Eléctrico
Kanto
#26 RAICHU
Eléctrico
Evolución Pikachu
#27 SANDSHREW
Tierra
Kanto
#28 SANDSLASH
Tierra
Kanto/Evolución Sandshrew
#29 NIDORAN (hembra)
Veneno
Kanto
#30 NIDORINA
Veneno
Kanto/Evolución Nidoran (hembra)
#31 NIDOQUEEN
Veneno-Tierra
Evolución Nidorina
#32 NIDORAN (macho)
Veneno
Kanto
#33 NIDORINO
Veneno
Kanto/Evolución Nidoran (macho)
#34 NIDOKING
Veneno-Tierra
Evolución Nidorino
#35 CLEFAIRY
Normal
Kanto
#36 CLEFABLE
Normal
Evolución Clefairy
#37 VULPIX
Fuego
Kanto
#38 NINETALES
Fuego
Evolución Vulpix
#39 JIGGLYPUFF
Normal
Kanto
#40 WIGGLYTUFF
Normal
Evolución Jigglypuff
#41 ZUBAT
Veneno-Volador
Kanto
#42 GOLBAT
Veneno-Volador
Kanto/Evolución Zubat
#43 ODDISH
Planta-Veneno
Kanto
#44 GLOOM
Planta-Veneno
Kanto/Evolución Oddish
#45 VILEPLUME
Planta-Veneno
Evolución Gloom
#46 PARAS
Bicho-Planta
Kanto
#47 PARASECT
Bicho-Planta
Kanto/Evolución Paras
#48 VENONAT
Bicho-Veneno
Kanto
#49 VENOMOTH
Bicho-Veneno
Kanto/Evolución Venonat
#50 DIGLETT
Tierra
Kanto
#51 DUGTRIO
Tierra
Kanto/Evolución Diglett
#52 MEOWTH
Normal
Kanto
#53 PERSIAN
Normal
Kanto/Evolución Meowth
#54 PSYDUCK
Agua
Kanto
#55 GOLDUCK
Agua
Kanto/Evolución Psyduck
#56 MANKEY
Lucha
Kanto
#57 PRIMEAPE
Lucha
Kanto/Evolución Mankey
#58 GROWLITHE
Fuego
Kanto
#59 ARCANINE
Fuego
Evolución Growlithe
#60 POLIWAG
Agua
Kanto
#61 POLIWHIRL
Agua
Kanto/Evolución Poliwag
#62 POLIWRATH
Agua-Lucha
Evolución Poliwhirl
#63 ABRA
Psíquico
Kanto
#64 KADABRA
Psíquico
Kanto/Evolución Abra
#65 ALAKAZAM
Psíquico
Evolución Kadabra
#66 MACHOP
Lucha
Kanto
#67 MACHOKE
Lucha
Kanto/Evolución Machop
#68 MACHAMP
Lucha
Evolución Machoke
#69 BELLSPROUT
Planta-Veneno
Kanto
#70 WEEPINBELL
Planta-Veneno
Kanto/Evolución Bellsprout
#71 VICTREEBEL
Planta-Veneno
Evolución Weepinbell
#72 TENTACOOL
Agua-Veneno
Kanto
#73 TENTACRUEL
Agua-Veneno
Kanto/Evolución Tentacool
#74 GEODUDE
Roca-Tierra
Kanto
#75 GRAVELER
Roca-Tierra
Kanto/Evolución Geodude
#76 GOLEM
Roca-Tierra
Evolución Graveler
#77 PONYTA
Fuego
Kanto
#78 RAPIDASH
Fuego
Kanto/Evolución Ponyta
#79 SLOWPOKE
Agua-Psíquico
Kanto
#80 SLOWBRO
Agua-Psíquico
Kanto/Evolución Slowpoke
#81 MAGNEMITE
Eléctrico-Acero
Kanto
#82 MAGNETON
Eléctrico-Acero
Kanto/Evolución Magnemite
#83 FARFETCH'D
Normal-Volador
Kanto
#84 DODUO
Normal-Volador
Kanto
#85 DODRIO
Normal-Volador
Evolución Doduo
#86 SEEL
Agua
Kanto
#87 DEWGONG
Agua-Hielo
Kanto/Evolución Seel
#88 GRIMER
Veneno
Kanto
#89 MUK
Veneno
Kanto/Evolución Grimer
#90 SHELLDER
Agua
Kanto
#91 CLOYSTER
Agua-Hielo
Evolución Shellder
#92 GASTLY
Fantasma-Veneno
Kanto
#93 HAUNTER
Fantasma-Veneno
Kanto
#94 GENGAR
Fantasma-Veneno
Evolución Haunter
#95 ONIX
Roca-Tierra
Kanto
#96 DROWZEE
Psíquico
Kanto
#97 HYPNO
Psíquico
Kanto/Evolución Drowzee
#98 KRABBY
Agua
Kanto
#99 KINGLER
Agua
Kanto/Evolución Krabby
#100 VOLTORB
Eléctrico
Kanto
#101 ELECTRODE
Eléctrico
Kanto/Evolución Voltorb
#102 EXEGGCUTE
Planta-Psíquico
Kanto
#103 EXEGGUTOR
Planta-Psíquico
Evolución Exeggcute
#104 CUBONE
Tierra
Kanto
#105 MAROWAK
Tierra
Kanto/Evolución Cubone
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA

Pokémon™

The Pokémon Company

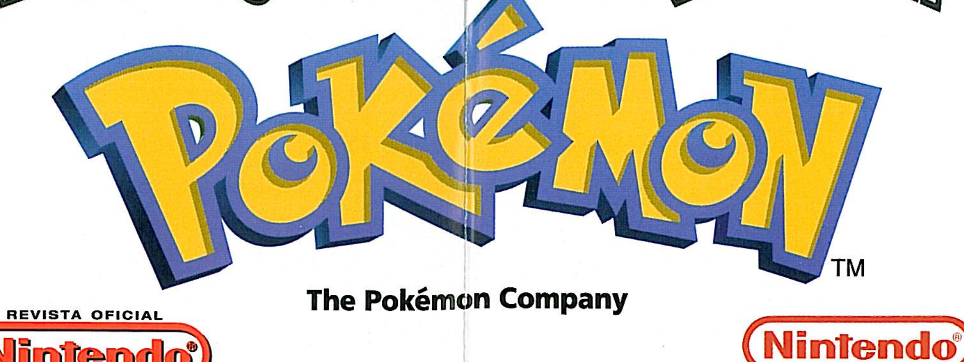
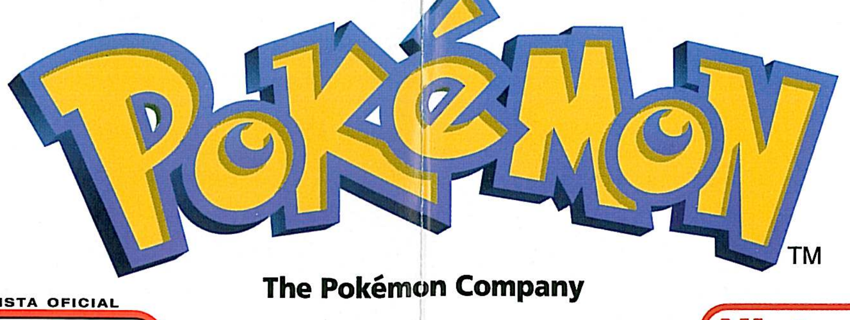
REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

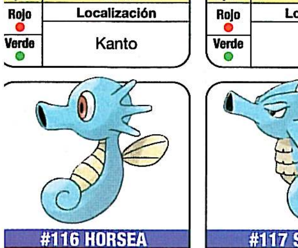
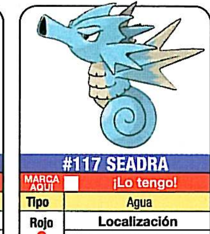
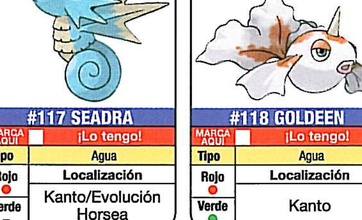
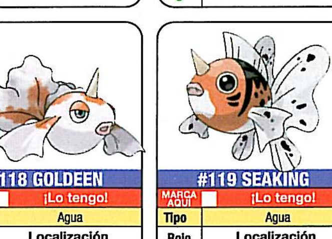
Nintendo
pokemon.nintendo.es

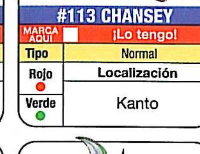
Nº	Pokémon	Tipo	Localización
#106	HITMONLEE	Lucha	Kanto
#107	HITMONCHAN	Lucha	Kanto
#108	LICKITUNG	Normal	Kanto
#109	KOFFING	Veneno	Kanto
#110	WEEZING	Veneno	Kanto/Evolución Koffing
#111	RHYHORN	Tierra-Roca	Kanto
#112	RHYDON	Tierra-Roca	Evolución Rhyhorn
#113	CHANSEY	Normal	Kanto
#114	TANGELA	Planta	Kanto
#115	KANGASKHAN	Normal	Kanto
#116	HORSEA	Agua	Kanto
#117	SEADRA	Agua	Kanto/Evolución Horsea
#118	GOLDEEN	Agua	Kanto
#119	SEAKING	Agua	Kanto/Evolución Goldeen
#120	STARYU	Agua	Kanto
#121	STARMIE	Agua-Psíquico	Evolución Staryu
#122	MR. MIME	Psíquico	Kanto
#123	SCYTHER	Bicho-Volador	Kanto
#124	JYNX	Hielo-Psíquico	Kanto
#125	ELECTABUZZ	Eléctrico	Kanto
#126	MAGMAR	Fuego	Kanto
#127	PINSIR	Bicho	Kanto
#128	TAUROS	Normal	Kanto
#129	MAGIKARP	Agua	Kanto
#130	GYARADOS	Agua-Volador	Kanto
#131	LAPRAS	Agua-Hielo	Kanto
#132	DITTO	Normal	Kanto
#133	EEVEE	Normal	Kanto
#134	VAPOREON	Agua	Evolución Eevee
#135	JOLTEON	Eléctrico	Evolución Eevee
#136	FLAREON	Fuego	Evolución Eevee
#137	PORYGON	Normal	Kanto
#138	OMANYTE	Roca-Agua	Kanto
#139	OMASTAR	Roca-Agua	Evolución Omanyte
#140	KABUTO	Roca-Agua	Kanto
#141	KABUTOPS	Roca-Agua	Kabuto
#142	AERODACTYL	Roca-Volador	Kanto
#143	SNORLAX	Normal	Kanto
#144	ARTICUNO	Hielo-Volador	Islas Espuma (sótano, 4ª planta)
#145	ZAPDOS	Eléctrico-Volador	Central Eléctrica
#146	MOLTRES	Fuego-Volador	Isla Prima (Mt. Ascuas, cima)
#147	DRATINI	Dragón	Kanto
#148	DRAGONAIR	Dragón	Kanto
#149	DRAGONITE	Dragón-Volador	Evolución Dragonair
#150	MEWTWO	Psíquico	Kanto
#161	SENTRET	Normal	Archi7
#162	FURRET	Normal	Evolución Sentret
#165	LEDYBA	Bicho-Volador	Archi7
#166	LEDIAN	Bicho-Volador	Evolución Ledyba
#167	SPINARAK	Bicho-Veneno	Archi7
#168	ARIADOS	Bicho-Veneno	Evolución Spinarak
#169	CROBAT	Veneno-Volador	Evolución Golbat
#172	PICHU	Eléctrico	Guardería de Archi7
#173	CLEFFA	Normal	Guardería de Archi7
#174	IGGLYBUFF	Normal	Guardería de Archi7
#175	TOGEPI	Normal	Archi7
#176	TOGETIC	Normal-Volador	Evolución Togepi
#177	NATU	Psíquico-Volador	Archi7
#178	XATU	Psíquico-Volador	Evolución Natu
#182	BELLOSSOM	Planta	Evolución Gloom
#183	MARILL	Agua	Archi7
#184	AZUMARILL	Agua	Evolución Marill
#186	POLITOED	Agua	Evolución Poliwhirl
#187	HOPPIP	Planta-Volador	Archi7
#188	SKIPLOOM	Planta-Volador	Evolución Hoppip
#189	JUMPLUFF	Planta-Volador	Evolución Skiploom
#193	YANMA	Bicho-Volador	Archi7
#194	WOOPER	Agua-Tierra	Archi7
#195	QUAGSIRE	Agua-Tierra	Evolución Wooper
#198	MURKROW	Siniestro-Volador	Archi7
#199	SLOWKING	Agua-Psíquico	Evolución Slowpoke
#200	MISDREAVUS	Fantasma	Archi7
#201	UNOWN	Psíquico	Archi7
#202	WOBBUFFET	Psíquico	Archi7
#206	DUNSPARCE	Normal	Archi7
#208	STEELIX	Acero-Tierra	Evolución Onix
#211	QWILFISH	Agua-Veneno	Archi7
#212	SCIZOR	Bicho-Acero	Evolución Scyther
#214	HERACROSS	Bicho-Lucha	Archi7
#215	SNEASEL	Siniestro-Hielo	Archi7
#218	SLUGMA	Fuego	Archi7
#219	MAGCARGO	Fuego-Roca	Archi7
#220	SWINUB	Hielo-Tierra	Archi7
#221	PILOSWINE	Hielo-Tierra	Evolución Swinub
#223	REMORAID	Agua	Archi7
#224	OCTILLERY	Agua	Evolución Remoraid
#225	DELIBIRD	Agua	Archi7
#226	MANTINE	Agua-Volador	Archi7
#227	SKARMORY	Acero-Volador	Archi7
#230	KINGDRA	Agua-Dragón	Evolución Seadra
#231	PHANPY	Tierra	Archi7
#232	DONPHAN	Tierra	Evolución Phanpy
#233	PORYGON2	Normal	Evolución Porygon
#236	TYROGUE	Lucha	Guardería de Archi7
#237	HITMONTOP	Lucha	Evolución Tyrogue
#238	SMOOCHUM	Hielo-Psíquico	Guardería de Archi7
#239	ELEKID	Eléctrico	Guardería de Archi7
#240	MAGBY	Fuego	Guardería de Archi7
#242	BLISSEY	Normal	Evolución Chansey
#243	RAIKOU	Eléctrico	Kanto (con Máquina de Redes completa)
#244	ENTEI	Fuego	Kanto (con Máquina de Redes completa)
#245	SUICUNE	Agua	Kanto (con Máquina de Redes completa)
#246	LARVITAR	Roca-Tierra	Archi7
#247	PUPITAR	Roca-Tierra	Evolución Larvitar
#248	TYRANITAR	Roca-Siniestro	Evolución Pupitar
#298	AZURILL	Normal	Guardería de Archi7
#360	WYNAUT	Psíquico	Guardería de Archi7

Fíjate bien en la localización

Estos son todos los Pokémon de Rojo Fuego y Verde Hoja. Verás muchos Pokémon que no tienen el circuito rojo ni el verde. Eso no significa que no los puedas conseguir, solamente que no puedes capturarlos porque no corretean por Kanto. La única manera de conseguirlos será por evolución, intercambio o criándolos en la guardería.

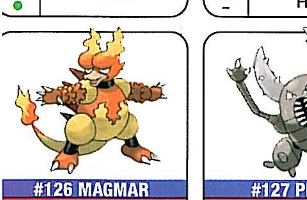



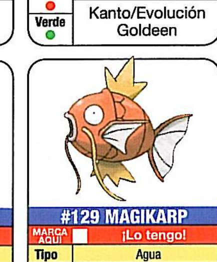





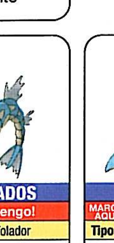





Pokémon	Tipo	Localización
#106 HITMONLEE	Lucha	Kanto
#107 HITMONCHAN	Lucha	Kanto
#108 LICKITUNG	Normal	Kanto
#109 KOFFING	Veneno	Kanto
#110 WEEZING	Veneno	Kanto/Evolución Koffing
#111 RHYHORN	Tierra-Roca	Kanto
#112 RHYDON	Tierra-Roca	Evolución Rhyhorn
#113 CHANSEY	Normal	Kanto
#114 TANGELA	Planta	Kanto
#115 KANGASKHAN	Normal	Kanto
#116 HORSEA	Agua	Kanto
#117 SEADRA	Agua	Kanto/Evolución Horsea
#118 GOLDEEN	Agua	Kanto
#119 SEAKING	Agua	Kanto/Evolución Goldeen
#120 STARYU	Agua	Kanto
#121 STARMIE	Agua-Psíquico	Evolución Staryu
#122 MR. MIME	Psíquico	Kanto
#123 SCYTHER	Bicho-Volador	Kanto
#124 JYNX	Hielo-Psíquico	Kanto
#125 ELECTABUZZ	Eléctrico	Kanto



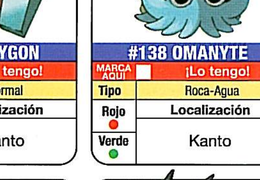






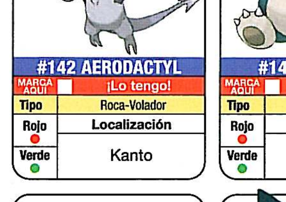


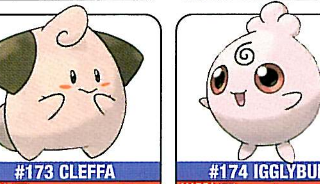


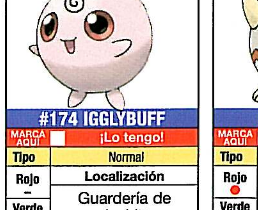


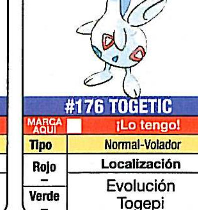


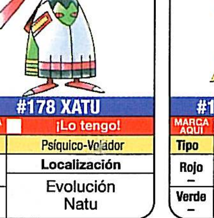
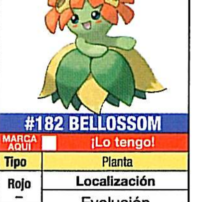
Pokémon	Tipo	Localización
#126 MAGMAR	Fuego	Kanto
#127 PINSIR	Bicho	Kanto
#128 TAUROS	Normal	Kanto
#129 MAGIKARP	Agua	Kanto
#130 GYARADOS	Agua-Volador	Kanto
#131 LAPRAS	Agua-Hielo	Kanto
#132 DITTO	Normal	Kanto
#133 EEVEE	Normal	Kanto
#134 VAPOREON	Agua	Evolución Eevee
#135 JOLTEON	Eléctrico	Evolución Eevee
#136 FLAREON	Fuego	Evolución Eevee
#137 PORYGON	Normal	Kanto
#138 OMANYTE	Roca-Agua	Kanto
#139 OMASTAR	Roca-Agua	Evolución Omanyte
#140 KABUTO	Roca-Agua	Kanto



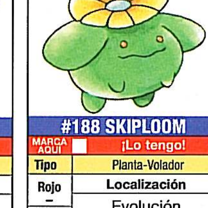




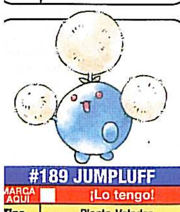
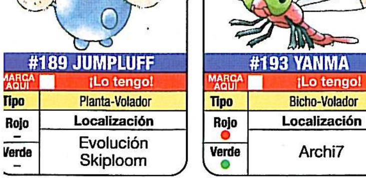
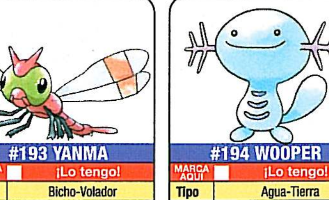
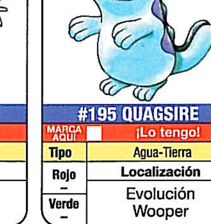








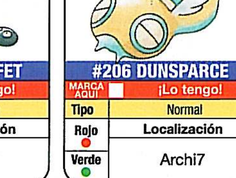


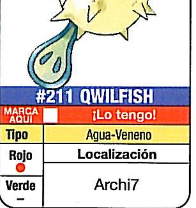
Pokémon	Tipo	Localización
#141 KABUTOPS	Roca-Agua	Kabuto
#142 AERODACTYL	Roca-Volador	Kanto
#143 SNORLAX	Normal	Kanto
#144 ARTICUNO	Hielo-Volador	Islas Espuma (sótano, 4ª planta)
#145 ZAPDOS	Eléctrico-Volador	Central Eléctrica
#146 MOLTRES	Fuego-Volador	Isla Prima (Mt. Ascuas, cima)
#147 DRATINI	Dragón	Kanto
#148 DRAGONAIR	Dragón	Kanto
#149 DRAGONITE	Dragón-Volador	Evolución Dragonair
#150 MEWTWO	Psíquico	Kanto
#161 SENTRET	Normal	Archi7
#162 FURRET	Normal	Evolución Sentret
#165 LEDYBA	Bicho-Volador	Archi7
#166 LEDIAN	Bicho-Volador	Evolución Ledyba
#167 SPINARAK	Bicho-Veneno	Archi7
#168 ARIADOS	Bicho-Veneno	Evolución Spinarak
#169 CROBAT	Veneno-Volador	Evolución Golbat
#172 PICHU	Eléctrico	Guardería de Archi7
#173 CLEFFA	Normal	Guardería de Archi7
#174 IGGLYBUFF	Normal	Guardería de Archi7
#175 TOGEPI	Normal	Archi7
#176 TOGETIC	Normal-Volador	Evolución Togepi
#177 NATU	Psíquico-Volador	Archi7
#178 XATU	Psíquico-Volador	Evolución Natu
#182 BELLOSSOM	Planta	Evolución Gloom
#183 MARILL	Agua	Archi7
#184 AZUMARILL	Agua	Evolución Marill
#186 POLITOED	Agua	Evolución Poliwhirl
#187 HOPPIP	Planta-Volador	Archi7
#188 SKIPLOOM	Planta-Volador	Evolución Hoppip



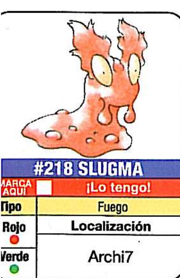
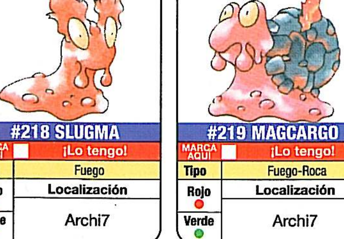
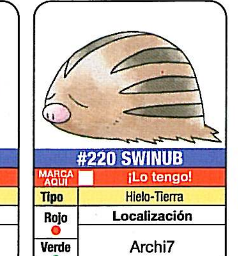
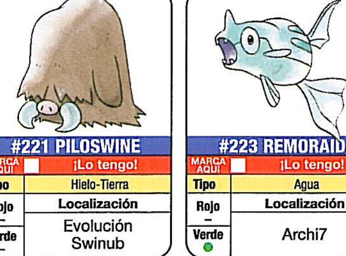


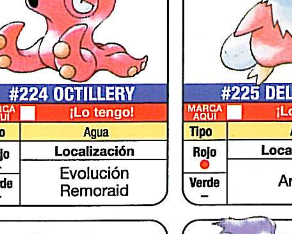



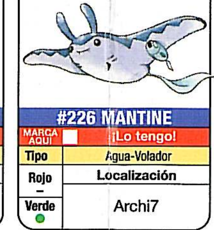
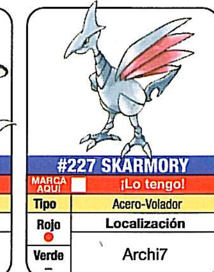
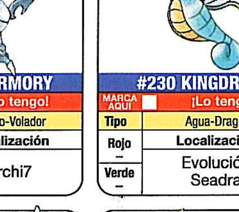
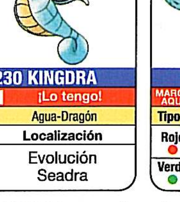


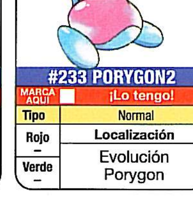
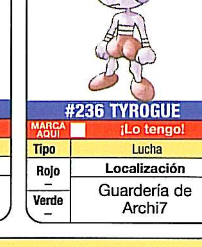


Pokémon	Tipo	Localización
#189 JUMPLUFF	Planta-Volador	Evolución Skiploom
#193 YANMA	Bicho-Volador	Archi7
#194 WOOPER	Agua-Tierra	Archi7
#195 QUAGSIRE	Agua-Tierra	Evolución Wooper
#198 MURKROW	Siniestro-Volador	Archi7
#199 SLOWKING	Agua-Psíquico	Evolución Slowpoke
#200 MISDREAVUS	Fantasma	Archi7
#201 UNOWN	Psíquico	Archi7
#202 WOBBUFFET	Psíquico	Archi7
#206 DUNSPARCE	Normal	Archi7
#208 STEELIX	Acero-Tierra	Evolución Onix
#211 QWILFISH	Agua-Veneno	Archi7
#212 SCIZOR	Bicho-Acero	Evolución Scyther
#214 HERACROSS	Bicho-Lucha	Archi7
#215 SNEASEL	Siniestro-Hielo	Archi7

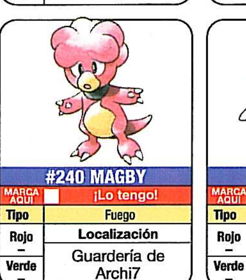



Pokémon	Tipo	Localización
#218 SLUGMA	Fuego	Archi7
#219 MAGCARGO	Fuego-Roca	Archi7
#220 SWINUB	Hielo-Tierra	Archi7
#221 PILOSWINE	Hielo-Tierra	Evolución Swinub
#223 REMORAID	Agua	Archi7
#224 OCTILLERY	Agua	Evolución Remoraid
#225 DELIBIRD	Agua	Archi7
#226 MANTINE	Agua-Volador	Archi7
#227 SKARMORY	Acero-Volador	Archi7
#230 KINGDRA	Agua-Dragón	Evolución Seadra
#231 PHANPY	Tierra	Archi7
#232 DONPHAN	Tierra	Evolución Phanpy
#233 PORYGON2	Normal	Evolución Porygon
#236 TYROGUE	Lucha	Guardería de Archi7
#237 HITMONTOP	Lucha	Evolución Tyrogue

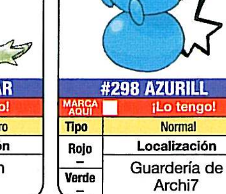








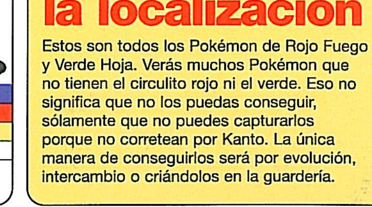





Pokémon	Tipo	Localización
#238 SMOOCHUM	Hielo-Psíquico	Guardería de Archi7
#239 ELEKID	Eléctrico	Guardería de Archi7
#240 MAGBY	Fuego	Guardería de Archi7
#242 BLISSEY	Normal	Evolución Chansey
#243 RAIKOU	Eléctrico	Kanto (con Máquina de Redes completa)
#244 ENTEI	Fuego	Kanto (con Máquina de Redes completa)
#245 SUICUNE	Agua	Kanto (con Máquina de Redes completa)
#246 LARVITAR	Roca-Tierra	Archi7
#247 PUPITAR	Roca-Tierra	Evolución Larvitar
#248 TYRANITAR	Roca-Siniestro	Evolución Pupitar
#298 AZURILL	Normal	Guardería de Archi7
#360 WYNAUT	Psíquico	Guardería de Archi7

Fíjate bien en la localización

Estos son todos los Pokémon de Rojo Fuego y Verde Hoja. Verás muchos Pokémon que no tienen el circulito rojo ni el verde. Eso no significa que no los puedas conseguir, sólamente que no puedes capturarlos porque no corretean por Kanto. La única manera de conseguirlos será por evolución, intercambio o criándolos en la guardería.




www.movilgalaxy.com

logos, tonos, polifonicos, servicios mms,...
tenemos el servicio mas fiable del mercado.

Llamanos!!! Atención al cliente
Telf. 902 01 30 16
Horario de at.cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h

Hard-Rock

80111 Sweet Child of Mine
80277 Nothing else matters
80298 Master of Puppets
83655 Thunderstruck
80137 Enter Sandman
81459 Smoke on water
84084 2 Minutes to midnight
80623 November Rain
84624 The trooper
84985 Personal Jesus
83655 Thunders truck
84755 Fear of the dark
84611 Whiskey in the jar
84959 Amerika
84843 Duality
84455 God save the queen
84169 Seek and destroy
80933 Freak on a leash
80416 Purple Haze
80568 Justice for all
84028 One
84699 Highway to hell
84765 Mein herz brennt

Himnos

83809 Guardia Civil
84494 La internacional
84436 Centenario Real Madrid
82190 Betis
83477 Himno de Valencia
84487 We are the champions
84492 Himno de Galicia
84855 Amunt Valencia
84793 A por ellos
84049 Scotland the brave
84896 A las barricadas
84932 Real Sociedad
83823 Andalucia
82411 Deportivo De La Coruña
84493 Himno de Andalucia
84987 Real Zaragoza

Manga

84312 Intro
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84269 Eyes on me
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84354 Heart of the sword
84277 Attack on dollet
84290 To Zanarkand
84310 Jenova
84316 Suteki da ne
84295 Hikari
84300 Electric de Chocobo
84276 Catch you catch me
84309 Opening

PopRock

84519 Left outside alone
84930 Del pita del
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84976 American idiot
84822 Opa opa
80293 Its my life
80472 Every breath you take
80062 In The End
84922 Sick and tired
84252 Hey ya
83584 Bring me to life
84248 Losing my religion
80217 Satisfaction
84421 With or without you
80078 Billy Jean
83662 Crazy in love
84953 Angel
84061 Shut up
84204 In the shadows
84441 Clocks
84357 Turn me on
84947 Everybody´s changing
84988 Leave (Get out)
84923 Happy ending
84364 Toxic
84247 Feel
80150 Bitter sweet symphony
80144 Bohemium Rhapsody
84211 Hit that
84215 Baby boy
83885 Numb
84901 Chocolate
84949 California
84708 Smells like teen spirit
84701 This love
84946 The reason
84897 Bubblin
84899 Burn
84928 Thunderbirds
84602 Pushing me away
83918 Where is the love
84184 Maybe tomorrow
80831 Jammin
80366 Living on a Prayer
80166 Smooth Criminal
80012 Sk8ter Boi
80139 Another one bites the dust
80441 Trouble
80398 Always
80671 Music
80625 Ticket to Ride
81226 Angels
84000 Eternal flame
84060 Sweet home Alabama
84099 My inmortal
83805 Everybodys fool
83921 Layla
83888 Walking by myself
83538 Waterloo
83657 Start me up
85037 Flashdance
85041 Welcome to my truth
84483 Lullaby
84594 Everything
84553 Hey mama
84626 Tainted love
84655 Yeah
84944 Universal prayer
84973 Call on me
84676 Don´t tell me
84707 Under the bridge
84820 Breaking the habbit
84815 A little respect
84800 Who´s David?
84802 Can´t get my head around you
84845 Flawless
84836 I don´t wanna know
84828 Trick me
84829 Our lives
84721 Where are we running?
84743 Roses
84982 These words
84977 Put em high
84980 Lola´s theme
84991 We are
84961 Lose my breath
84962 She will be loved
84951 Radio
84952 My place

Varios

82113 Concierto de Aranjuez
84105 The Badinerie
84133 Bolero de Ravel
84369 La chica de ayer
82565 Eloise
82401 Dejame
84368 Barco a Venus
84373 Perdido en mi habitacion
84704 El ataque de las chicas cocodrilo
80001 In Da Club
80045 Without Me
84652 My band
80269 Freestyler
80002 Lose Yourself
80007 Dilemma
80030 Changes
80579 Im like a bird
84683 Fuck it (I don´t want you back)
80158 Ring Ring
84671 Sonido THX
84672 Reloj de pared
80634 Hava Nagila
83804 Cumpleaños feliz
84595 Caja de musica
84667 Canario
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83733 Resident Evil 2
83705 Zelda

MP3 & SoniBromas

Envía **TONO25** +espacio +codigo del sonido al **7808**

SoniBromas

TORRENTE	Torrente	Imitación
BORIS	Boris	Imitación
POCHOLO	Pocholo	Imitación
77123	Que alguien me coja!	Frase
PAPUCHI	Papuchi	Imitación
RISA	Carcajada	Hombre riendo
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77116	R2D2	Star Wars
77243	Del pita del	Anuncio Cocacola
77222	Pedos y eruptos	Divertido
DINIO	Dinio	Imitación
77194	Aqui llega torrente	Torrente
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee	Sms

Novedades SoniBromas

77248	Aidaaaa Aidaaaa	Fresita
77271	Hablando aleman	Aznar
77274	Soy una amargá	Bea legionaria
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
77275	Soy como la Pantoja	Carmen de Mairena
77278	Electricista	Carmen de Mairena
77262	Bebe balbuceando	Gracioso
77250	Mr Dj	La Pantoja de Puerto Rico
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza webo

Sonidos Reales

77018	Teléfono antiguo	Tecnologia
77223	Formula 1	Vehiculos
77258	Coge el puto telefono cabron!	Personas
77048	Sirena de policia	Vehiculos
77045	Harley Davidson	Vehiculos
77002	Grito de Tarzan	Peliculas
77119	Bebe gracioso	Personas
77259	Esta sonando mi telefono	Personas

Fondos
a color en tu movil

Envía **MG32** + espacio + codigo de la foto elegida al **7494**

ej: MG32 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

Cine


35525

35526

35528

35529

35530

35532

35534

35535

35536

Coches


35204


35207

35208


35209

35210

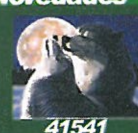
35211

35477

Motos

36235 36236 36238 36239 36240 36241 36244

Novedades


41541

41542

41543


41544

41545

41546

41547

Baloncesto


35189

35188

35187

35166

35168


40394

40399

Animaciones
a color en tu movil

las mejores animaciones para poner al dia tu móvil multimedia

Envía **MG32** + espacio más el codigo de la animacion elegida al **7494**


hiphop

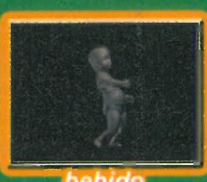
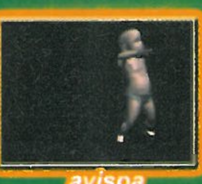
carcajada
granada


boxeo
rockero

37501


gimnasia
borracho

flip


bebido

avispa

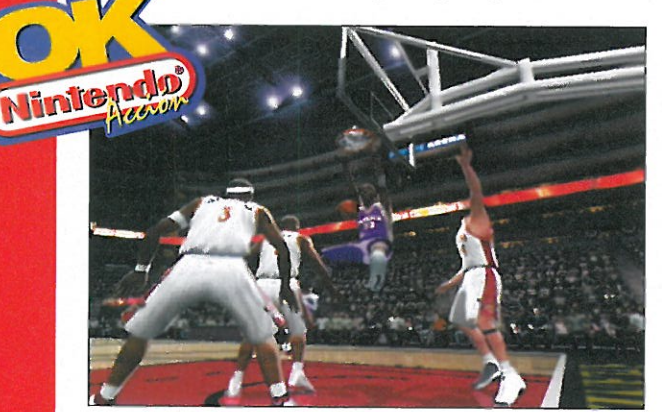
dance

Los Lakers juegan en tu casa

NBA LIVE 2005

Llega una nueva edición del basket más realista. ¡¡Y estrena modos de juego y un control que os va a emocionar!!

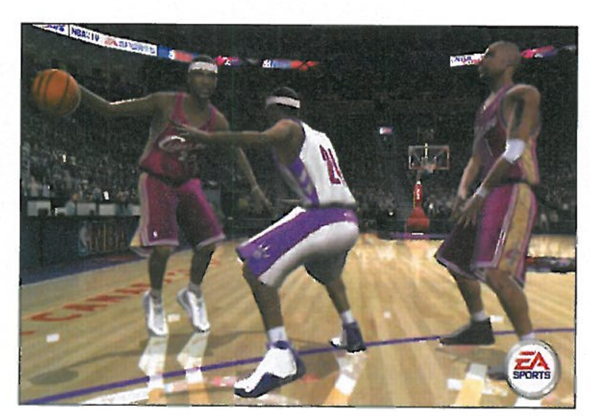
OK Nintendo Acción



Los mates nos permiten ver a los jugadores al detalle, por lo que será muy fácil reconocer a todas las estrellas de la NBA.



Para conseguir ejecutar un tapón es necesario aprender a usar todos los botones del pad, así que... ¡empieza a practicar!



Robar balones resulta ahora mucho más fácil, así que ya no tenemos por qué desesperarnos cuando perdamos la bola.



Tú decides cómo debe atacar y defender tu equipo. En cualquier momento puedes cambiar ambas estrategias.

Como cada año, Electronic Arts nos trae una nueva entrega de su conocido simulador de basket, pero esta edición no es "una más". Esta vez podemos disfrutar de **innovadores modos de juego y de un sencillo y práctico control en las jugadas defensivas.**

Competiciones mil

Si lo que quieres es demostrar tu dominio en la cancha, opciones no te van a faltar: a los clásicos modos exhibición o liga hay que añadir ahora los **divertidísimos concursos de mates y de triples.** Pero **los cambios más espectaculares** llegan de la mano del **modo NBA All-Star Weekend,** que nos **permite crear mates personalizados.** Esto es posible gracias al sistema ideado por EA Sports llamado **Freestyle Air,** que te concede un **control casi total en las jugadas aéreas...**, eso sí, con mucha paciencia y horas de práctica. Después de todo, nadie ha dicho que llegar a ser Pau Gasol fuese fácil...

Una virtud de este NBA que salta a la vista enseguida es la gran **mejora en el control a la hora de robar balones, coger rebotes y realizar bloqueos.** ¡Recuperar la bola por fin ha dejado de ser un sueño!

Como viene siendo habitual en estos juegos, tienes la posibilidad de **crear tu propio jugador** modificando una gran cantidad de parámetros: la estatura, el grosor de las cejas o los tatuajes, entre muchos otros. Una gran variedad que también se refleja en las opciones, desde donde puedes modificar prácticamente todo: la fatiga de los jugadores, si son propensos a las lesiones... Si a todo esto le añadimos unos cuantos amigos con los que disfrutar de los modos multijugador, la diversión se multiplica por mil. ¡Viva el basket!

JUGADAS DE ALTOS VUELOS

PREPÁRATE SUPERMAN, AQUÍ LLEGA LA COMPETENCIA. Con el nuevo Freestyle Air, los jugadores emulan al héroe de la capa roja y transforman sus mates en auténticas virguerías aéreas, todo un derroche visual.



En los saltos puedes realizar todo tipo de acrobacias. ¡Flipante!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS**
- Tipo de juego: **DEPORTES**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos de juego: **13**
- Datos: **39 EQUIPOS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Buenos detalles y mejoras en los rostros respecto al anterior NBA.

SONIDO 90
Los efectos dan gran ambiente al partido. Comentarios en inglés.

JUGABILIDAD 95
Robar balones y trazar jugadas es más fácil que en «NBA 2004».

DURACIÓN 96
Casi interminable gracias a la variedad de modos de juego.

TOTAL 93

▲ La espectacularidad del **nuevo sistema de mates.**

▼ Apenas ha habido mejoras en los aspectos técnicos.

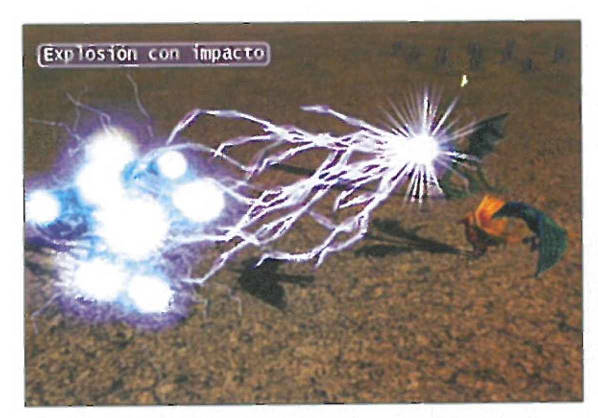
VALORACIÓN

«NBA Live 2005» se convierte en la mejor opción para jugar al baloncesto en tu GameCube. Es espectacular, brillante y captura por sus modos multijugador.

¿Tienes mano para la estrategia?

YU-GI-OH!

La saga de Yu-Gi sorprende con un título sin cartas de por medio, pero en el que también hay que pensar lo suyo.



Algunos ataques son realmente espectaculares, además de dolorosos. Protégete bien y... ¡ataca al bicho ese, hombre!



La originalidad hace acto de presencia en el aspecto de enemigos como éste, que parece una máquina tragaperras.



Podemos movernos con total libertad por el mapa general, lo que facilita mucho la tarea de "gestionar" nuestras ciudades.



Debes dirigir a Yu-Gi y sus aliados por tierra, mar y aire, sin olvidar proteger tus ciudades. Ten cuidado o te las quitarán.

Yu-Gi y sus amigos han sido invitados a probar un nuevo juego de realidad virtual. Como de costumbre, algo sale mal y nos vemos atrapados dentro del ordenador central. La aventura virtual se ha convertido en realidad, sí.

Disculpe... ¿dónde estoy?

Yu-Gi está desconcertado. Acaba de aparecer en una tierra desconocida, y le "encasquetan" la misión de salvar a sus habitantes de unos villanos opresores. Para ello **le dan tres monstruillos** y le dicen que sólo conseguirá expulsar a los malos derrotándoles en impresionantes y sesudos **combates por turnos.** Impresionantes, porque una vez escogido el movimiento de ataque o defensa a realizar, nos deleitamos con espectaculares **efectos visuales llenos de explosiones, rayos y fuego.** Pero no te quedes embobado con la parte bonita de la pelea, o acabarás chamuscado. También son combates sesudos porque hay que andar listo y **escoger nuestras acciones estratégicamente,** ya que del mejor o peor resultado del combate obtendremos más o menos experiencia, por aquello de subir el nivel de nuestros "bichos". Una vez ganado el combate, **nos quedamos con la ciudad** donde hemos luchado. Allí, seguros hasta que se nos cuele algún enemigo indeseable por despistados, podemos **construir tiendas, contratar curanderos o comprar cañones** para defendernos de los malos. Un vez hecho esto, a por la siguiente urbe. Así hasta completar el escenario, momento en que recibirás extras como poderosos objetos mágicos o **nuevos aliados y monstruos** para combatir junto a Yu-Gi. Una idea original, que... bueno, no ha dado el resultado esperado.

¿QUÉ QUIERES CONSTRUIR?

HAZTE FUERTE EN TU CIUDAD. Una vez ganado el combate, tendrás una ciudad que proteger. Puedes gastar el dinero ganado en los combates en poner cañones, comprar pociones mágicas... en cositas para defenderte, vamos.



Unos buenos cañones mantienen al enemigo lejos y asustado.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA/DESAFÍOS**
- Datos: **18 ZONAS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**



EL ANÁLISIS

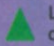
GRÁFICOS 79
Mapeado 3D enorme y efectos molones. El resto, bastante soso.

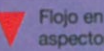
SONIDO 76
Decente. En plena batalla mejora por los efectos, pero poco.

JUGABILIDAD 80
La mecánica es muy básica y permite aprender rápidamente.

DURACIÓN 84
Lo mejor del juego. Muchas fases y variedad de desafíos.

TOTAL 80


Los **efectos visuales** durante las batallas.


Flojo en el resto de aspectos. **¿Y las cartas?**

VALORACIÓN

«Yu-gi-oh!» no es un título rompedor, pero cuenta con una mecánica original y detalles suficientes para que entusiasme a los fans de la serie.



Megaman estrena aventura en CUBE

MEGAMAN X COMMAND MISSION

El héroe azul protagoniza un RPG con combates por turnos. ¡¡Ve aprendiendo sus mejores golpes y magias, te harán falta!!

¡¡AL LORO CON TODO!!

¡NO SEAS DESPISTADO Y ABRE BIEN LAS OREJAS! Si no escuchamos atentamente a nuestros compañeros de parranda no podremos realizar muchas de las submisiones del juego. Y si no salvamos la partida cuando nos den la oportunidad, terminaremos repitiendo algunos de los niveles más de una y de dos veces.



Los nuestros nos darán buena información, pero en inglés.



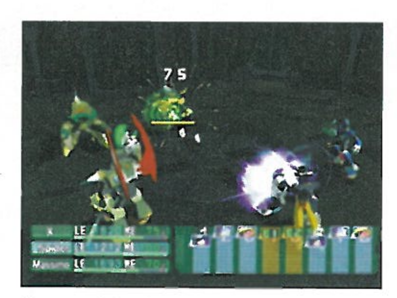
Salva cuando puedas o terminarás repitiendo la misma fase.



Todos los personajes son robots transformables: los enemigos pueden volverse mucho más peligrosos, pero también nosotros, si utilizamos los Metales de Fuerza.



Cuanto más fuertes sean los malos, más dinero, objetos y experiencia ganarás.

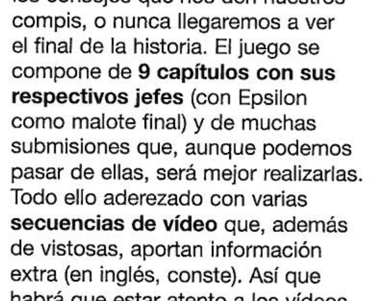


Es esencial saber usar los poderes de cada compi en los momentos oportunos.

La saga del superhombre azul estrena **género en GameCube: un RPG por turnos.** Megaman vuelve acompañado por conocidos de siempre y nuevos amigos, al más puro **estilo dibujo animado** de toda la vida y con una historia que te enganchará hasta que descubras el último enigma del juego.

¡A repartir candela y acabar con todos!

Para empaparnos bien hay que estar atento al tema desde la intro del juego hasta la última conversación que tengamos. Eso, y no perder



los consejos que nos den nuestros compis, o nunca llegaremos a ver el final de la historia. El juego se compone de **9 capítulos con sus respectivos jefes** (con Epsilon como malote final) y de muchas submisiones que, aunque podemos pasar de ellas, será mejor realizarlas. Todo ello aderezado con varias **secuencias de vídeo** que, además de vistosas, aportan información extra (en inglés, conste). Así que habrá que estar atento a los vídeos porque sin su ayuda no podremos resolver algunos de los problemillas que el juego nos irá planteando, ni tampoco encontrar ciertos objetos que ayudan a **mejorar nuestro nivel de lucha.** En estos combates por turnos los malos controlan un montón, y hay que estar bien equipados y con un nivel elevado si queremos que nuestros golpes, magias y combos resulten dañinos de verdad. Especialmente si se trata del jefe final de cada capítulo, porque estos colegas nos va a apretar bien las clavijas. Aún así, cuando aprendas a usar adecuadamente todos los objetos, magias y el Metal de Fuerza, te quedarás enganchado a este «Megaman X» sin remedio.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: INGLÉS (TEXTO Y VOCES)
- Jugadores: 1
- Tarj. de memoria: 10 BLOQUES
- Modos: HISTORIA
- Datos: 7 PERSONAJES
- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Un acertado estilo cartoon para los héroes y escenarios logrados.

SONIDO 83
Música cañera. Efectos algo repetitivos y... voces en inglés.

JUGABILIDAD 83
Mecánica sencilla, pero el texto en inglés complica su desarrollo.

DURACIÓN 85
Si no se realizan las submisiones se puede hacer algo corto.

TOTAL 85

▲ A los fans de la saga les encantará el **giro al RPG.**

▼ Pelín difícil; **mejorable** en el aspecto visual y el sonoro.

VALORACIÓN

La saga da un paso adelante proponiendo un RPG por turnos que sabe muy bien. Una pena que los textos vengan en inglés, porque hace falta hablar...


Nintendo
GAMING 24:7.
Pequeño
¡qué grande eres!
THE LEGEND OF ZELDA The Minish Cap
Link ha entrado en el diminuto mundo de los Minish y lo ha hecho a lo grande. Acompáñale en esta aventura inédita por sus mazmorras y combate el mal antes de que se apodere de este pequeño gran mundo.
¡Házte con él !
Y si todavía no tienes tu Game Boy Advance SP, consigue el pack de coleccionista Zelda Edición Limitada a un precio increíble, que incluye el juego más una Game Boy Advance SP, única en color oro, con la marca Triforce de la Saga Zelda.
129,99 €*
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
* P.V.P. Recomendado. Oferta Promocional

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: FLAGSHIP
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Mundos: HUMANO Y MINISH
- Extras: PIEDRAS KINSTONE PARA INTERCAMBIAR
- Modos: HISTORIA

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Las aventuras del pequeño gran Link

ZELDA THE MINISH CAP

Las grandes hazañas no entienden de tamaño. Un Link más pequeño que nunca se enfrenta al mal en tu GBA.

Una nueva aventura del chico del gorro verde aterriza en la portátil de Nintendo para hacernos pensar, pelear y, en definitiva, hacernos pasar **ratos inolvidables.** ¿Preparados para hacerle frente a **nuevos enemigos, puzzles y mazmorras?** Pues allá vamos.

La leyenda de los Minish

Cuando la princesa Zelda salió a buscar a Link aquella mañana, el día se presentaba tranquilo. Dar una vuelta por las fiestas de Hyrule fué muy divertido, y pudieron visitar un montón de tiendas antes de acercarse al castillo para conocer al ganador del torneo de Hyrule de este año. El flamante vencedor iba a tener la oportunidad de tocar **la espada mágica que sellaba el arca donde estaba encerrado todo el mal** que una vez amenazó Hyrule. El único problema es que el vencedor del torneo no se conformó con tocar el arma, sino que **la robó y dejó salir toda la oscuridad** que el arca escondía dentro (montones de monstruos incluídos). Y no contento con ello, el malvado tuvo la brillante idea de convertir a la princesa Zelda en piedra. En esta desesperada situación, Link recibe el encargo más raro de su vida: debe **encontrar a un pueblo de duendes llamados Minish** para revertir el conjuro petrificante. Sólo Link tiene un corazón puro, por lo que **sólo él podrá ver a los Minish.** A partir de aquí la cosa depende de nosotros, así que a ver cómo nos las arreglamos para encontrar a unos Minish en los que nadie cree...

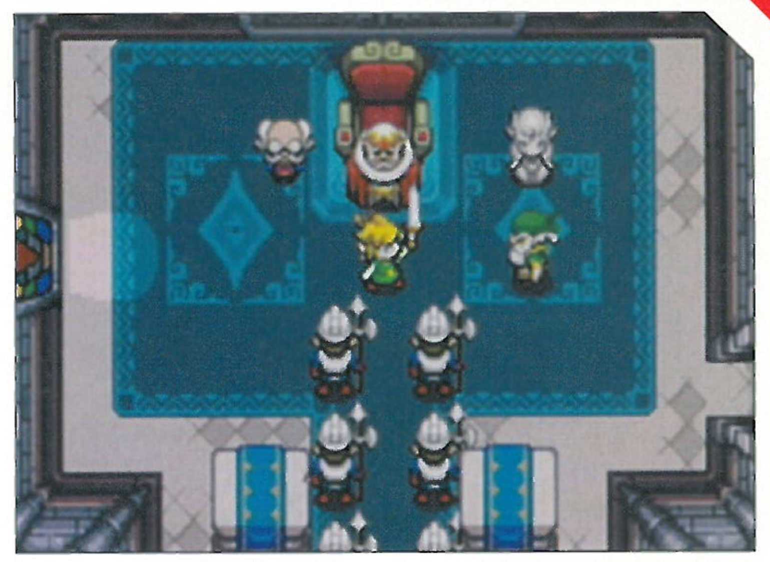
LINK MINÚSCULO

Constantemente estaremos menguando y creciendo debido al increíble poder de nuestro gorro. Para moverse por los caminos tenemos la posibilidad de ser grande o pequeño, pero para entrar en determinados sitios como los pueblos Minish, necesitamos ser canijos. Y no sabéis la de gente que cabe...

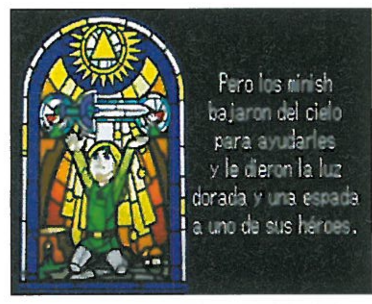




Los campos de Hyrule siguen plagaditos de monstruos, y cada vez más raros. Estas torres catalanas formadas por patos-ninja son un claro ejemplo de lo que decíamos.

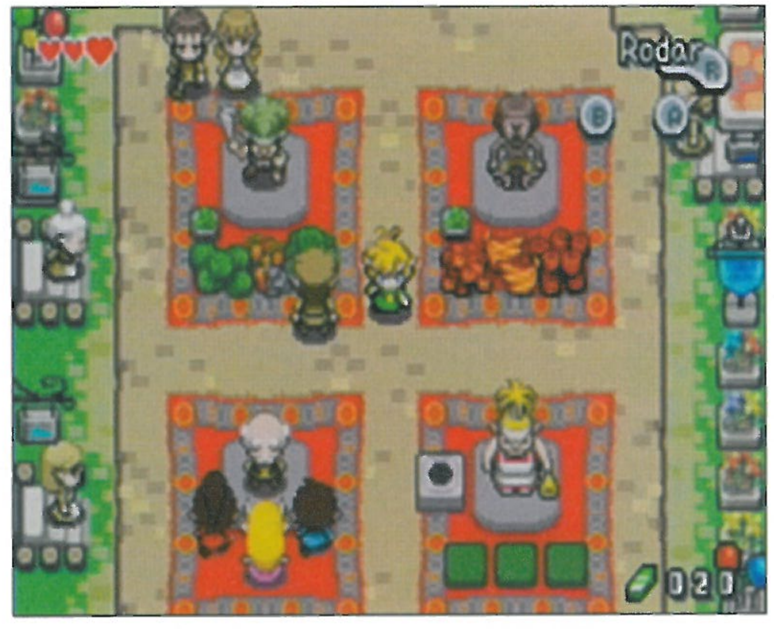


Menos mal que el papá de Link es herrero y le ha forjado esta bonita y sobre todo útil espada, porque el rey de Hyrule acaba de mandarnos directos a la boca del lobo.



Casi todo Hyrule cree que los Minish son una leyenda. Link sabe que no es así...

MÁS ZELDA «The Minish Cap» recoge todas las genialidades de las anteriores aventuras de Link... ¡y aún así, contiene nuevos puzzles, objetos y enemigos!



MENÚS MINISH

Todo lo que necesitemos estará disponible en los menús que aparecen al pausar el juego. Hay mucha información.



Caracolas, cuartos de corazón, e ítems clave por aquí...



El mapa general de Hyrule irá completándose poco a poco.



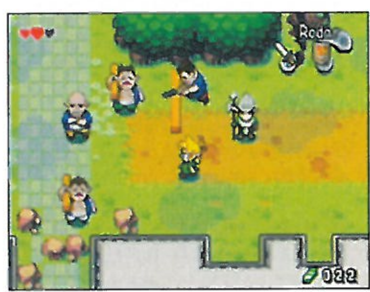
Pero los de las mazmorras habrá que encontrarlos.



Hasta tenemos una lista con los golpes especiales.



Al final de cada mazmorra encontraréis a su correspondiente enemigo final. No se comportan como enemigos normales y tendremos que descubrir cómo derrotarlos.



Al comienzo del juego Link se pasea por ahí sin gorro, y queda bastante raro.



Pero en su primera travesía encontrará al gorro parlanchín que da nombre al juego.





Mmm... la puerta buena va a ser la otra, pero ese cuarto de corazón no se escapa

EL GORRO MINISH Es la prenda que cobra todo el protagonismo en el juego. Gracias a él podemos cambiar de tamaño para explorar el mundo de los duendes.



Nuestro jarrón de viento hará las veces de motor para movernos en el agua.



Según vamos consiguiendo nuevos ítems podemos abrir más caminos. ¡Bomba va!



Los pueblos Minish serán pequeñitos, pero no les falta detalle alguno. La calidad gráfica de los escenarios se nota en texturas, sombras, juegos de luz... y mucho más.

Pues como siempre, recorriendo el enorme reino de Hyrule mientras investigamos y hacemos frente a una legión de enemigos **al más puro estilo RPG de acción: espadazos a tiempo, golpes especiales, y múchos ítems para utilizar.** Contamos, como ya hemos dicho, con una espada y un escudo de madera como único equipaje, pero en poco tiempo iremos consiguiendo los clásicos ítems de Link. Está el boomerang para atacar y alcanzar lugares lejanos, las útiles bombas que abren nuevos caminos en el mapeado, e incluso **cosas nunca vistas como un jarrón aspirador,** que a primera vista no parece muy útil, aunque luego es imprescindible. Pero hay un detalle que no debe pasaros por alto en la equipación de Link, y es que, al principio, nuestro héroe no lleva ni su sempiterno gorro verde... Un detalle que nos escama, teniendo en cuenta que la traducción del título sería algo parecido a...

El gorro Minish

Aquí está el meollo de la cuestión. Durante toda la aventura (desde que encontremos el gorro, claro) **Link será capaz de menguar al tamaño de los Minish, que deben rondar los tres centímetros,** más o menos. Podemos recorrer los mismos mapeados siendo grandes o pequeñajos, pero, para entrar en comunidades Minish, necesitamos ser tan enanos como ellos. Todo el mapeado está lleno de **lugares en los que sólo podemos entrar siendo pequeño,** de modo que si el mapa nos pareció grande de primeras, ahora lo tendremos que recorrer en los dos tamaños para no perder detalle de la aventura. Una constante en el cartucho que da mucho juego y varios quebraderos de cabeza a la hora de entrar donde queremos con el tamaño adecuado. Por lo demás, vais a encontrar **una aventura tan larga, tan divertida, y tan cuidada** técnicamente (mención especial a los efectos gráficos) **como de costumbre en los juegos de Zelda.** Porque el verdadero mérito de este juego no es presentar otra aventura del archiconocido Link salvando a la hermosa princesa, sino que Nintendo siga poniendo todas las ganas y el interés en diseñar mapeados, idear enemigos, pensar puzzles, y **llevar al jugador del principio al fin de la aventura sin que se pierda un ápice de jugabilidad.** Si sois de la legión de fanáticos de la saga, «The Minish Cap» no os decepcionará. Si aún no lo sois... jugadlo y os "convertiréis"..

EL ANÁLISIS

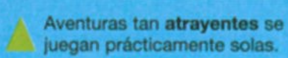
GRÁFICOS 96
▲ Sombras, luces, rotaciones, y un gran nivel general.
▼ Algunos enemigos necesitan más cuadros de animación.

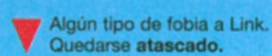
SONIDO 93
▲ Melodías nuevas y de toda la vida, bien escogidas. Los efectos son los clásicos.
▼ Poco... No imaginamos un Zelda con otro sonido.

JUGABILIDAD 98
▲ Luchar, investigar, pensar... Nunca hay tiempo para aburrirse ni un poco.
▼ Quedarse atascado es la única razón por la que puedes cansarte de este juego.

DURACIÓN 96
▲ Muchas mazmorras liantes, muchos puzzles, y mucho mapeado. Tardarás.
▼ A no ser que seas un tipo realmente listo y te huelas los puzzles a kilómetros.

TOTAL 97


▲ Aventuras tan **atrayentes** se juegan prácticamente solas.


▼ Algún tipo de fobia a Link. Quedarse **atascado.**

VALORACIÓN



DEBAJO DEL GORRO HAY UNA CORONA

Y es que sigue siendo el rey de la aventura portátil. No se encuentran fácilmente mapeados tan bien diseñados, puzzles complicados pero intuitivos, y enemigos finales tan originales. Los aventureros saben que no pueden dejar escapar juegos como éste. Y tú también deberías probarlo.

EL RANKING

1. Zelda: The Minish Cap
2. Zelda: A Link to the Past

Comparar dos pedazo de aventuras como éstas es difícil, pero las novedades de «The Minish Cap» se imponen por eso, por nuevas. De todas formas, todas las aventuras de Link merecen ser jugadas.

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guía para llegar al final de Golden Sun 2.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



N.A.: Guías con todos los golpes de Soul Calibur 2.
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.



N.A.: Guía paso a paso de Star Wars Rebel Strike.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



N.A.: Guía completa Final Fantasy Tactics Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de Mario Kart DD!!.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa FF Crystal Chronicles.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa Metal Gear Solid: TTS.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Pokémon Rubí y Zafiro.



N.A.: Guías Spider-Man 2, Metroid Zero y Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Doble póster Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Estrategias para Rojo y Verde, Dragon Ball Z.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Los 150 Pokémon de Rojo y Verde.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



¡Mamma mía, Mario va a su bola!

SUPER MARIO BALL

OK Nintendo Acción

¡La aventura más redonda de Mario está a punto de comenzar! Pulsa el disparador y... ¡a flipar con el bigotes!

PARA LOS MÁS HABOLADOSOS

ADEMÁS DE UN MONTÓN DE MESAS, TIENES MINIJUEGOS. Si ves una seta por ahí, mándale la bola y, previo pago de unas pocas monedas azules, podrás participar en uno de los tres minijuegos que esconde «Super Mario Ball»: Chain Chomps, Bullet Bills y Bob-ombs.



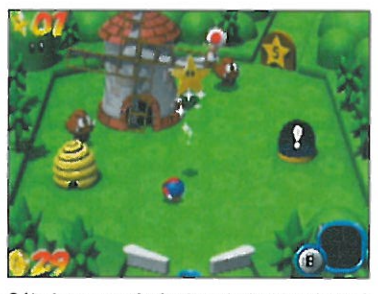
Empuja a los Chomps hasta los puntos rojos en menos de 30 seg.



Si no lo logras, siempre puedes volver a intentarlo... pagando, sí.



¡En esta aventura-pinball también hay jefes finales! Y cargárselos no es nada fácil: hay que golpear en distintos lugares antes de poder hacerles daño. Hum, esas piedras...



Sólo hay que chafar las abejas y pulsar el interruptor para que salga la estrella.



En este gélido mundo la Mario-bola se hace más difícil de controlar. ¡Resbala!

Notición! ¡Mario no es humano, sino un amable marsupial de la ribera del Mississipi que luce peto y mostacho por casualidad, o eso se dice por ahí, hemos creído oír!

¡Que no, que es una "bola"!

Sí que lo es, sí. Gracias al esferizador del profesor Fesor, **Mario está hecho un boloncio.** Esta es la única forma en la que puede ir a rescatar por quincuagésimasegunda vez (que cuente otro) a Peach, que anda en una dimensión paralela (y tan lela), secuestradita ella. La dimensión esa, por supuesto, es el mundo del pinball. Y es que este **Mario es un pinball de los típicos:** todo lo que hay que hacer es **darle a la bola (a Mario)** con las palas y encomendarse a San Chopanza para que vaya "p'aonde" querías. Aunque, eso sí, **en estructura es de lo más innovador** que se ha visto en pinballs. Por si alguien no lo sabía, las aventuras de Mario siempre se han caracterizado por tener que **conseguir estrellas, usar ítems, cargarse a enemigos conocidos** por los nintenderos y buscar posibles secretillos. Y esta aventura, a pesar de las evidentes limitaciones de movimiento, no es menos. Hay **seis mundos, divididos en decenas de pantallas.** En cada una se oculta una estrella y, para poder continuar, debemos descubrir la manera de conseguirla. Puede ser que aparezca cargándose a todos los goombas, o escondida de un panal en el que sólo puedes entrar pequeño... Si, sí, hay típicas setas para hacerse grande o pequeño, estrellas de inmunidad, tuberías... **Todo lo que uno espera del mundo Mario pero dentro de un pinball** que, aunque un pelín lento, resulta de lo más adictivo, original... ¡y difícil, bien difícil, el condenado!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: FUSE GAMES
- Tipo de juego: PINBALL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 6 MUNDOS
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Todo está en 3D y lo que no, lo parece. Movimiento algo lentillo.

SONIDO 81
Reconocerás melodías clásicas de Mario. Efectos resultones.

JUGABILIDAD 92
¡A la primera bola te olvidas de todo! Eso sí, es un poco difícil.

DURACIÓN 92
Sólo seis mundos, ¡pero hay estrellas ocultas por todos lados!

TOTAL 90

▲ Una **genuina aventura de Mario** dentro de un pinball.

▼ Es dificilillo. Y a veces **se ralentiza** demasiado.

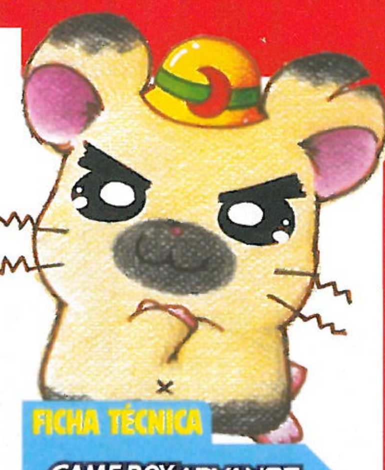
VALORACIÓN

Los fans de Mario, o del pinball o de ambos, no pueden perderse esto. Es una mezcla la mar de original y el doble de jugable. Pelín lento, pero ¡¡flipante!!

Aventuras de colores

HAMTARO RAINBOW RESCUE

Hamtaro ha perdido los colores del arco iris, y necesita la ayuda de todos sus amigos para recuperarlos... ¡incluido tú!



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 5 BANDOS
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

OTRO PARA LA COLECCIÓN

HAY UNA COLECCIÓN DE DIBUJOS Y PEGATINAS. Al cumplir algunas tareas o si rebuscas por los escenarios nos haremos con pegatinas coleccionables y dibujos para colorear. El propio juego tiene una opción para juguetear con ello.



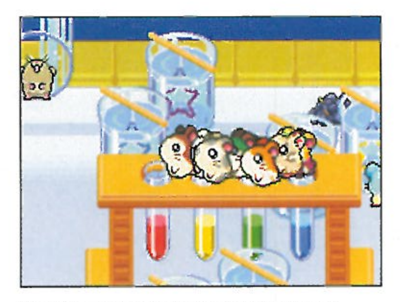
Podemos colorear a nuestro antojo varios dibujos de roedores.



Y también podemos hacer "collage" con las pegatinas.



Tanto escenarios como protagonistas son tan coloristas y simpaticotes como en la serie de televisión. Con un mundo así de chulo, da gusto explorarlo todo a fondo.



Cuantos más hamsters llevemos con nosotros, más acciones realizaremos.



Los minijuegos son de temas variados. Los hay de carreras, de plataformas...

El hamster más famoso del momento ha hecho un nuevo amigo extraterrestre que puede caminar sobre el arco iris, pero le han robado el suyo y no puede volver a casa. ¡Ayuda a los roedores a fabricar uno nuevo **buscando objetos de todos los colores del arco iris!**

Los amigos, lo primero

Hamtaro ya ha demostrado en otras aventuras sus **grandes dotes como explorador,** y eso es precisamente lo que tendremos que hacer aquí, recorrer su colorido mundo buscando **siete objetos que coincidan con los colores del arco iris.** Por el camino tendremos que **hablar con un montón de animalillos, escalar, investigar, recoger ítems** y, lo más importante, **hacer amigos** que te acompañen en la aventura. Sí porque muchos de los puzzles necesitarán que movamos, empujemos, o carguemos con cualquier cosa, y sólo podremos hacerlo si tenemos gente suficiente para hacer la fuerza necesaria, de ahí la importancia de tener muchos amiguetes. Además, nos encontraremos con **diferentes minijuegos (normalmente facilitos)**, y sólo uno de nuestros hamsters estará dispuesto a afrontarlo, de modo que no olvidéis invitar a todo el mundo a vuestro grupo.

Aparte de la aventura, iremos **recogiendo pegatinas y dibujos** que luego podemos colorear en el menú principal, por lo que **los chavales más pequeños** van a encontrarse a sus anchas. Para el jugador normal la cosa se quedará pelín corta, pues no hay retos muy complicados (aunque algunos minijuegos no son tan simples como parecen) y la temática es infantil, pero **los pequeñajos le sacarán todo el jugo a su hamster favorito.**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Mucho colorido y personajes grandotes, para no perderse.

SONIDO 83
Música agradable para explorar un rato, y efectos cumplidores.

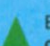
JUGABILIDAD 89
Accesible desde el principio y bastante variado en su desarrollo

DURACIÓN 80
A los chavalines les vendrá al pelo. El resto lo encontrará fácil.

TOTAL 83



▲ **Es variado, asequible y colorido** como el que más.



▼ Queda limitado a los **jugones más pequeños.**

VALORACIÓN

Hamtaro sigue especializado en alegrarle la vida a los más pequeños. Se nota que está diseñado y ajustado para ellos, sin duda su público más fiel.



Plataformas para inteligentes

OK Nintendo Acción

MARIO VS DONKEY KONG

Mario vuelve a vérselas con Donkey Kong, pero esta vez la cosa ha cambiado: ¡tendrás que pensar cada movimiento!

¡¡TIENES QUE ESFORZARTE!!

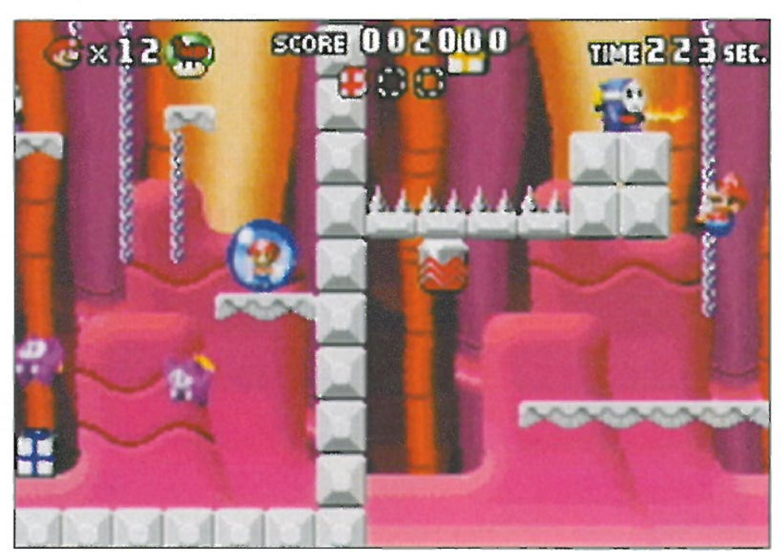
¿TE CREES UN EXPERTO? ¡YA VERÁS LO QUE TE ESPERA! No pienses que con pasarte los seis primeros mundos la cosa se acaba. ¡Todavía te faltará más de la mitad del juego! En los seis siguientes llevarás a un MiniMario que te sigue y será tu llave. Y si te lo pasas conseguirás abrir el modo experto, ¡aún más difícil!



Si hay un sitio al que Mario no llega, ¡MiniMario será tu salvación!



En modo experto el objetivo es el mismo, pero todo es más difícil.



Hacerse con todos los regalos puede llegar a ser lo mas difícil de algunas fases. Pero la recompensa es buena: jugarás un minijuego donde podrás ganar hasta cinco vidas.



Los MiniMarios te siguen a donde vas, así que mucho ojo con dejártelos por ahí.



A cada enfrentamiento, DK será un poco más pillín. ¡Hasta usa un robot, el burro!

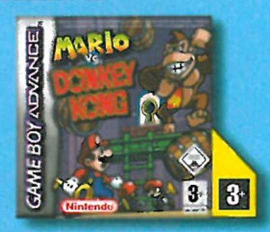
Unos nuevos muñecos muy molones, los MiniMario, acaban de salir al mercado y DK quiere comprarlos todos, pero resulta que están agotados en las tiendas. Como DK es muy burro, decide ir a la fábrica y... ¡robar los que quedan! ¿Cómo? Ni hablar, ¡a rescatarlos!

¡A pensar, chavales!

Esa **es la clave, el coco** (no el de comer ni el de las nanas, sino la cabeza). En cada fase, Mario debe llevar una llave hasta una puerta, la que da paso al siguiente nivel, y **rescatar a un muñequillo.** Por el camino, si además del MiniMario recoges unos regalos que hay por ahí tirados, podrás hacerte con un buen número de vidas extra. No parece muy complicado, ¿verdad? Pues lo es, lo es. Para llegar hasta los muñecos tienes que **saltar pinchos, pulsar interruptores,** utilizar cintas transportadoras... y **vértelas con enemigos como Boo, Shyguy o Bob-omb.** Aunque parezca increíble, Mario solo tiene **tres movimientos básicos** para hacer frente a todo esto: **saltar, escalar por cuerdas, y coger objetos** (o enemigos). Pocos, sí, pero a medida que avances, Mario te irá demostrando que resultan suficientes para salir de cualquier apuro. Al final de cada mundo toca **guiar a los MiniMarios rescatados, que te siguen,** obedientes, hasta su caja. Los que consigas guardar serán tus vidas en la última fase, en la que debes **derrotar a DK a lo bestia: tirándole cosas a la cabeza.** Estos enfrentamientos son los únicos momentos del juego en los que prima la habilidad dactilar sobre la mental. Durante el resto de fases tendrás que pararte para, **además de admirar el apartado visual, pensar cómo resolver estos puzzles** tan monos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS/ PUZZLE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **6 MUNDOS + OCULTOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

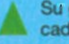
GRÁFICOS 94
El aspecto 3D es genial, aunque se pierde algo de detalle.

SONIDO 95
Música, voces y efectos siguen el buen camino de todo Mario.

JUGABILIDAD 93
¡Adicción instantánea! Además, vas a mover bien al cerebro.

DURACIÓN 96
6 mundos con 8 niveles, otros 6 con 6 niveles y un modo experto.

TOTAL 95


Su gran cantidad de fases, cada vez más complicadas.


A los peques y a algunos les **puede resultar difícil.**

VALORACIÓN

Un juego muy adictivo y con un gran nivel técnico. Pero, debido a su dificultad, resulta uno de los pocos Marios no dirigido a cualquier tipo de jugador.

Sólo en TOYS R US

Aprovecha tus packs favoritos



+

AHORRA 40€



GBA SP TRIBAL
+ JUEGO SPYRO SEASON OF ICE
+ JUEGO CRASH NITRO KART
139'99€

2x1

JUEGOS GBA
19'99€
Precio unidad

CONSOLA GBA SP ROSA
+ BARBIE HORSE
+ SPYRO 2 SEASON OF FLAME
139'99€

AHORRA 40€

Infórmate de tu tienda más cercana en: www.toysrus.es
o en el teléfono de atención al cliente: 902 10 11 99

Acción por los cuatro caparazones

TORTUGAS NINJA 2

¡Las tortugas adolescentes vuelven para infiltrarse en bases extraterrestres, pilotar naves y apalizar a furiosos mutantes!

¿TE GUSTA CONDUCIR?

¿TE HAS SACADO EL CARNET DE PILOTO? Cada vez que toque cambiar de emplazamiento, y a falta de autobuses interestelares, deberemos hacer uso de vehículos como una moto-nave y un... patín. Pero sin ruedas. Ambos, eso sí, preparados para disparar a todo lo que se mueva y recoger mejoras. ¡Mata-marcianos puro, vamos!



El aerodeslizador es lo mejor para acabar con vehículos terrestres.



A bordo de la nave, toca esquivar minas, lásers, y disparar a saco.

En una infiltración lo importante es no dejarse ver ni armar jaleo. Si haces el "canelo", tendrás que liarte a golpes con ése de los cuernos y todos los malos que aparezcan.



Saltan, corren, patinan... A estas tortugas sólo les falta hacer ganchillo con los pies.

En las carreras debemos evitar trampas y obstáculos como ¡este RaAaAyOoO! (¡ay!)

Ya conoces a Leonardo, Raphael, Michel Angelo y Donatello, ¿no? Una panda de tortugas "repartetoñas" que en esta ocasión van a enfrentarse a unos extraterrestres que quieren hacerse con el control de la Tierra. Y eso no está bien.

Cuatro tortugas, un destino.

La complicada tarea de salvar el planeta requiere de toda tu habilidad. Y no sólo **repartiendo "galletas",** como venía siendo habitual en anteriores entregas. Esta vez también nos ponemos **a los mandos de potentes vehículos** como naves o aerodeslizadores, muy bien armados para la ocasión. A bordo de ellos tenemos que atravesar peligrosos campos de minas, bombardear búnkers y destruir enormes criaturas. Pero... ¡pongamos los pies en la tierra! Las fases más habituales las recorres a patita, majete. En ellas **desbloqueas puertas, destruyes cacharros** o eliminas a unos gigantescos jefes finales (que dan mucho miedo)... evitando el enfrentamiento directo. Vamos que, aunque puedes pegar, lo suyo es actuar con **sigilo y astucia, para que no te descubran.** Ahora bien, esto ocurre sólo en uno de los tres modos de juego, el "historia". Si prefieres divertirte con los amigos, prueba el **estupendo multijugador para cuatro.** Rétales en rapidísimas carreras sobre patín, o en pequeños escenarios donde debéis recolectar un número determinado de diamantes antes de que acabe el tiempo. Sumando, son **más de 54 niveles,** más algunos extra. Y muy bien ambientados con **banda sonora cañera** y unos gráficos de lo más "currao". Ambos aspectos adornan un título divertido, bastante largo y además con un buen multijugador.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **ACCIÓN/ SHOOTER**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **54 FASES + OCULTAS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

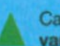
GRÁFICOS 89
Animaciones fluidas y fondos bien detallados. Bonito de ver.

SONIDO 84
Voces y efectos digitalizados y molones. Música algo repetitiva.

JUGABILIDAD 86
La variedad de géneros aporta frescura a tan manidos héroes.

DURACIÓN 90
3 modos de juego y 3 niveles de dificultad. Da para meses.

TOTAL 88


Cantidad de fases con **gran variedad** y modo multi.


Que no tengas colegas y **te pierdas el modo multi.**

VALORACIÓN

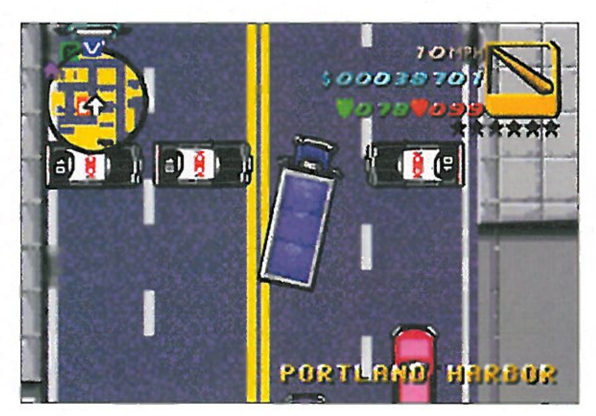
Un juego que combina bien estilos tan diferentes como "shooter", sigilo o carreras no puede ser malo. Además, tienes juego para rato con el multi.



Es hora de ajustar cuentas

GTA

¡Esto es acción! Vive peligrosas misiones y acaba con todo el que se cruce en tu camino. Y si no se cruza... ¡también!



Cada vez que cometas un crimen tendrás a la poli pisándote los talones. Cuantas más estrellas acumules, más difícil será huir.



Algunas armas son verdaderamente útiles, sobre todo para fliparse. ¡No digas que no mola ir con un lanzallamas por ahí!



Tu compañero Vinnie es asesinado al poco de comenzar el juego. Tu misión es descubrir quién lo ha hecho y... ¡vengarle!



Cuando "te cargas a alguien", aparecen en el suelo todas sus pertenencias. ¡Pilla esas "pelas" antes de que venga la policía!

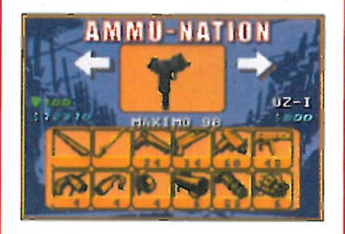
Una vez recaudada la pasta suficiente, Mike y Vinnie planean pirarse de una vez por todas de Liberty City para tener una vida más tranquila. Pero... aún queda un último recadito que realizar.

¡Parece una peli de acción!

Sí, de acción de la clásica, de mafiosos y tal... Hombre, no se ve tan bien como en el cine, sino desde **una vista cenital.** Pero bueno, ver las cosas desde arriba te vendrá muy bien para controlar la situación. Porque resulta que **el prota, tú, eres uno de los malos de la peli,** y tendrás que andar huyendo de la policía cada vez que salgas a cumplir un encarg... estooo, una "misión". Las primeras misiones son sencillitas, a modo de tutorial. Primero te enseñan lo más importante, a guiarte por el mapa que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. Sin él te perderías fácilmente en el pedazo de escenario en el que se desarrolla el juego. **Liberty City es una ciudad inmensa, con cientos de calles,** parques, restaurantes, un puerto, hoteles, tiendas... Y después ya te enseñan a **conducir a lo burro, pegar puños, robar coches, utilizar armas...** No te sorprendas, recuerda que el juego es para **mayores de 16** años y que controlas a un "tío duro", acostumbrado a esta forma de vida. Y el caso es que resulta de lo más divertido cumplir las misiones... o no cumplirlas. Porque si algo diferencia a «GTA» de otras aventuras es que puedes pasar mucho de las misiones y liarte a **probar vehículos (taxis, ambulancias, camiones...** incluso coches de policía) o a pegarte con todo Zeus y terminar protagonizando **una emocionante persecución policial.** Ideal para dar rienda suelta a tus más bajos instintos, joven.

ARMAS PARA DAR Y TOMAR

ENTRE TANTA ARMA UNO NO SABE CUAL PILLARSE ¿NO?
Aparte de las armas que vayamos consiguiendo por la calle, también podemos ir a tiendas y comprar más armas, munición o chalecos, para evitar cascarla en un tiroteo.



Pistolas, Uzis, bates de béisbol... ¡hasta hay cargas de dinamita!



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **TAKE 2**
- Desarrollador: **ROCKSTAR**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **12 ARMAS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
La cámara impide el espectáculo gráfico. Aún así, hay cosas en 3D.

SONIDO 80
Buena música, pero voces y sonidos con demasiado ruidos.

JUGABILIDAD 92
Si te mola hacer lo que te dé la gana, esta es tu oportunidad.

DURACIÓN 90
Tres barrios con gran cantidad de misiones y zonas explorables.

TOTAL 88

▲ El hecho de poder **hacer lo que te venga en gana.**

▼ **Los sonidos digitalizados.** A veces, la dificultad.

VALORACIÓN

Jugar a ser un mafioso resulta divertidísimo con GTA. Puedes pegar, robar coches y ser el barriobajero número uno... solo si tienes 16 años, claro.

El mejor partido para tu portátil



FIFA 2005

El mejor fútbol también se puede llevar a GBA. ¿Que no? ¡Prueba la última entrega del clásico futbolero de EA!



La habilidad de los porteros también se puede configurar. Con la dificultad a tope, hay que mover bien el balón para marcar.



Con la cámara más cercana tendremos que estar pendientes del radar, a no ser que Beckham decida correr toda la banda...



Las jugadas a balón parado tienen su importancia. No es fácil colar un tiro de falta, pero siempre se puede probar un pase.



Tirar penaltis requiere una técnica diferente. Escogemos dónde tirar y luego paramos un medidor para golpear bien el balón.

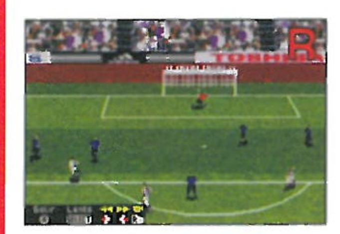
Si el año pasado ya nos quedamos sorprendidos con la calidad que un juego de fútbol podía alcanzar en GBA, esta nueva entrega nos ha dejado estupefactos. Aparte de las consabidas **licencias de ligas, federaciones y clubes, y las plantillas actualizadas** de todos los equipos, el aspecto jugable ha sufrido un buen número de cambios y mejoras que vamos a notar.

¡Menudo salto ha pegado!

El cambio más tangible es el salto a las tres dimensiones que ha dado el terreno de juego. Los jugadores siguen siendo sprites (figuras en 2D), pero ahora **podemos escoger entre tres posiciones de cámara con diferente zoom.** El control es otro punto en el que se han introducido cambios importantes, pues ahora manejamos **un botón modificador** que tenemos que combinar con los demás. Aunque al principio resulte complicado, ha abierto nuevas posibilidades de juego, y gracias al nuevo control, **esta entrega 2005 tiene pases al hueco** y más acciones que en antes no existían. Además, y siguiendo el ejemplo de la versión de GameCube, este cartucho se acerca también a la **simulación. Ahora los jugadores tienen que pararse para controlar los balones,** armar la pierna para tirar... incluso la física de la pelota al disparar a puerta ha sido retocada. Pero no se quedan ahí las novedades, porque también los modos de juego tienen su sorpresa en forma de **modo desafío, donde afrontaremos partidos inolvidables y remontadas históricas.** Como veis, las novedades son todas para bien, por lo que «FIFA 2005» se convierte en el rey del fútbol portátil... hasta el próximo año por estas fechas.

REPETICIONES DE CALIDAD

HAY CÁMARAS EXCLUSIVAS DE LAS REPETICIONES.
En cuanto se marque un gol, la repetición nos mostrará la jugada usando cámaras diferentes a las que utilizamos durante el juego. Magníficos detalles para una GBA.



El cuadro de mandos permite ver un gol desde todos los ángulos.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **EA**
- Desarrollador: **EA SPORTS**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **5 MODOS DE JUEGO**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

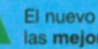
GRÁFICOS 93
Buenas animaciones y un nuevo terreno de juego poligonal.

SONIDO 91
Música de calidad para los menús. Cánticos en los partidos.

JUGABILIDAD 95
Lo que el control pierde en sencillez lo gana en posibilidades

DURACIÓN 95
Nuevo modo desafío, además del modo carrera, ligas, copas...

TOTAL 95



▲ El nuevo **aspecto gráfico** y las **mejoras en el control.**

▼ **Que no controles** aún el modificador. No es difícil.

VALORACIÓN

Las mejoras y cambios introducidos este año se notan. «FIFA 2005» da un paso más tanto técnicamente como en el aspecto jugable. Buen fútbol.

Aventuras a golpe de aleta

ESPANTATIBURONES

Sigue en tu Game Boy las andanzas de este "valiente" pez, que llega dispuesto a hacerle la competencia a Nemo.



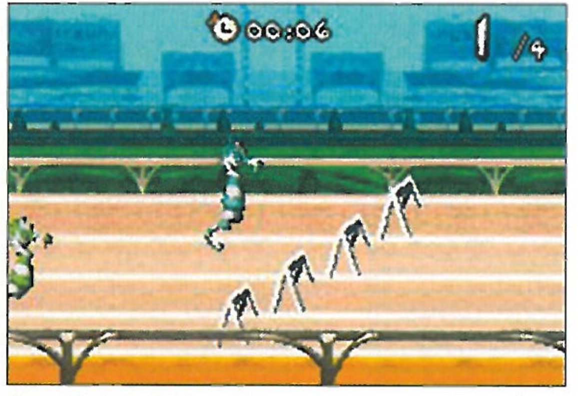
Aunque el juego se desarrolla en las "tranquilas" profundidades del océano, debemos liarnos a aletazos con muchos enemigos.



Los amenazantes tiburones aparecen a menudo para ponernos las cosas difíciles. ¡Echará chispas cada vez que le golpeemos!



La película se asoma a la pantalla de la portátil en muchos momentos. ¿No te suena esta pibita, chaval?



En uno de los múltiples minijuegos tenemos que ayudar a Óscar a ganar en las apuestas de caballos..., caballos de mar, claro.

Si hace un año Nemo se convirtió en el rey de las profundidades, ahora le ha salido competencia. Llega «el Espantatiburones», un **entretenido plataformas repleto de variados minijuegos y toda la frescura y buen humor** que pudimos ver en la película.

Un héroe con agallas

Nosotros somos Óscar, el prota, un pececillo que **debe ir superando un buen montón de retos** si quiere mantener su reputación de gran héroe. Las misiones van desde acabar a golpe de karate con los peces maleantes que merodean por la ciudad, hasta escapar de las fauces de un enorme tiburón blanco. Variadito, vamos. Pero lo que más llama la atención desde el principio es que este juego **no es un plataformas convencional.** ¿Que por qué?, pues porque... **¡¡¡no hay plataformas!!!** Todo se desarrolla bajo el mar, así que **siempre podemos movernos en cualquier dirección** por los amplios escenarios eliminando a los enemigos a aletazo limpio o buscando rincones con suculentos items.

Como en la película, **el juego está lleno de toques de humor.** Detalles tan chulos como los peces graffiteros o el restaurante de comida rápida Fish King, donde viviremos situaciones muy "graciolas".

Quizá las fases de "avanzar y golpear" terminen siendo algo monótonas, pero **hay tantos minijuegos y son tan variados y divertidos,** que siempre estaremos entretenidos. Esa es la clave de este «Espantatiburones», entretener a los chavales y hacernos recordar los buenos momentos de la película. Si buscas algo rompedor o más desafiante, este no es tu juego.

MARCA TÚ EL RITMO

CONVIÉRTETE EN EL AMO DE LA PISTA SUBMARINA.
En el juego encontramos varios "escenarios de baile", en los que tenemos que realizar diversas tareas siguiendo el ritmo con los botones de la consola.



Óscar limpiando una ballena al son de A, B, derecha, A...

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: VICARIOUS V.
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 5 FASES, 20 SUBFASES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Óscar nada con estilo en fondos marinos bastante sencillos.

SONIDO 79
Las melodías y sonidos típicos del género. Acompañan sin más.

JUGABILIDAD 85
Desarrollo sencillote y asequible. Los minijuegos rompen.

DURACIÓN 82
Los minijuegos se encargan de subir la nota en este apartado.

TOTAL 84

▲ La **variedad y originalidad** de algunas fases.

▼ Los **escenarios** pueden resultar algo repetitivos.

VALORACIÓN

«El Espantatiburones» es un juego sencillo, sin grandes innovaciones, pero que puede resultar entretenido, sobre todo para los fans de la película.

PEDIDOS TEL. ✆ 902 17 18 19 Servicio a domicilio

www.centromail.es



METROID PRIME 2 ECHOES

RESERVA
METROID PRIME 2
ECHOES

Y CONSIGUE EL DVD DE TRUCOS 4

NINTENDO GAMECUBE

ONLY FOR

METROID PRIME 2 ECHOES

SOLO PAL 60Hz

12+

www.pegi.info

PAL Nintendo

NINTENDO GAMECUBE

DVD(*) trucos Nº 4

Los mejores trucos en DVD para Nintendo GameCube

Nintendo GAMING 24:7

99 PUNTUACION NINTENDO ACCIÓN

EXCLUSIVA CentroMAIL

GRATIS

SOLO PAL 60Hz — IMPORTANTE Este juego ha sido diseñado sólo para televisores compatibles con el modo PAL 60 Hz.

NINTENDO GAMECUBE.

PRÓXIMAS APERTURAS

♻ **BARCELONA** San Cugat C. C. San Cugat 2 L- 35 Ctra. S. Cugat-Rubí, KM 4

♻ **BARCELONA** C/Portaferrissa, 30 ✆ 933 023 619

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • ♻ C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • ♻ C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** ♻ C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • ♻ Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 **El Ejido** • ♻ C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • ♻ C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • ♻ C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **OVIEDO Parque Principado** • ♻ C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 **ÁVILA Ávila** • ♻ C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 **Ibiza** • ♻ C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** • C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 **BARCELONA Barcelona** • ♻ C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • ♻ C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174 • ♻ C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • ♻ C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • ♻ C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledat, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** • ♻ C.C. Baricentro A-18 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Hospitalet** • ♻ C.C. Gran Vía 2 L 11 Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour L 12 C/ Alvar Aalto, s/n ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parkc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 **BURGOS Burgos** • ♻ C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 ✆947 222 717 **CÁDIZ San Fernando** • ♻ C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CANTABRIA Valle Real** • ♻ C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday, s/n **CASTELLÓN Castellón** • C/ Lagasca, 12 ✆964 340 053 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • ♻ C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 ✆926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • ♻ C.C. Zoco Córdoba L 15-A Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • ♻ C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • ♻ C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • ♻ C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Figueres** • ♻ C/ Moreria, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • ♻ C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • ♻ Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • ♻ C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • ♻ C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • ♻ C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • ♻ Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • ♻ C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • ♻ C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • ♻ C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • ♻ C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 28 ✆928 792 850 **LEÓN León** • ♻ Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 **MADRID Madrid** • ♻ C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 • ♻ C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • ♻ Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • ♻ C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n ✆913 782 222 • ♻ C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C/ Libreros, 17 ✆918 802 692 **Alcobendas** • C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** • ♻ C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Fuenlabrada** • ♻ C.C. La Estación L-4, C/ Hungría , s/n **Getafe** • ♻ C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** • ♻ C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **M-40** • ♻ C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 **Pozuelo** • ♻ Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **S. Sebastián de los Reyes** • ♻ C. C. Plaza Norte 2 L- B 122 Av. Juncal s/n ✆916 513 430 **Torrejón de Ardoz** • ♻ C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • ♻ C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Madrid Xanadú** • ♻ C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 ✆916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • ♻ C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** • ♻ C.C. Myramar Local b-26 Av. de la Encamación, s/n ✆952 663 838 **Fuengirola** • ♻ Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • ♻ C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n ✆952 541 178 **MURCIA Murcia** • C/ Pasos de Santiago, s/n Ed. Condestable ✆968 294 704 **Cartagena** • C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 **NAVARRA** • **Itaroa** ♻ C.C. Itaroa, Ctra. Huarte-Olaz, s/n **Pamplona** • ♻ C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • ♻ C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • ♻ C.C. Vialia L 6 C/ Eduardo Pondal, s/n ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626 **SALAMANCA Salamanca** • ♻ C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • ♻ C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TF5, Salida, **Tenerife** • ♻ C.C. Meridiano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 **TARRAGONA Tarragona** • Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 **TOLEDO Toledo** • ♻ C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n • ♻ C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 • ♻ C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 334 403 **Aldaia** • ♻ C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** • ♻ C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda. ✆961 566 665 **VALLADOLID Valladolid** • ♻ C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • ♻ Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • ♻ C.C. Max Center C/ Bº. Kareaga, s/n L A-21 ✆944 970 220 **ZARAGOZA Zaragoza** • ♻ C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** • ♻ C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • ♻ C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de noviembre al 15 de diciembre.
Impuestos incluidos

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA



EA GAMES · Acción 3 D
59,95 € · 1-4 J

Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

1080° AVALANCHE





NINTENDO · Snowboard
59,95 € · 1-4 J

El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.

Puntuación 90

ANIMAL CROSSING



NINTENDO · Comunicación
59,95 € · 1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una casa que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

DONKEY KONGA



NINTENDO · Musical
59,95 € · 1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI · Lucha
59,95 € · 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES · Acción
62,95 € · 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

ENTER THE MATRIX



ATARI · Acción
29,99 € · 1 J

A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!

Puntuación 89

ETERNAL DARKNESS

NINTENDO · Aventura de terror
29,95 € · 1 J



En este juego vas a pasar mucho miedo, pero tranquilo que su nuevo precio te compensa. Sí, el guión y la puesta en escena son de película de terror, pero el precio es de comedia total. Apetece, ¿a que sí? Pues ya tardas...

Puntuación 94

F.F. CRYSTAL CHRONICLES



SQUARE ENIX · Acción RPG
59,95 € · 1-4 J

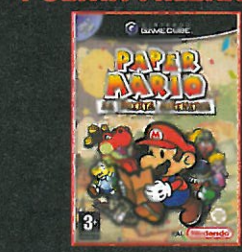


De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA



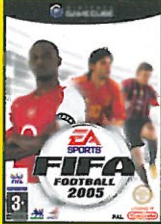
Nintendo · Acción RPG
59,95 € · 1 J

¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación 96

FIFA 2005

EA SPORTS · Fútbol
59,59 € · 1-4 J



La segunda entrega del "Fifón" para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada pase, carrera por la banda, entrada del defensa, centro al área... ¡y goooooool!

Puntuación 95

FUTURE TACTICS



NOBILIS · Acción/Estrategia
64,95 € · 1-2 J

Si quieres sobrevivir en un mundo invadido por mosntruos tendrás que ser un buen tirador... por turnos.

Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Velocidad
29,95 € · 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...



EA GAMES · Aventura
62,95 € · 1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 92

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



EA GAMES · Aventura
59,95 € · 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

KIRBY AIR RIDE

NINTENDO · Carreras
59,95 € · 1-4 J

Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.

Puntuación 89

LOS INCREIBLES

NUEVO



THQ · Aventura
59,95 € · 1 J

Una aventura de tortas y plataformas que recrea a la perfección todo el espíritu de la familia más increíble.

Puntuación 89

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES · Simulador de vida
64,95 € · 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



NINTENDO · Golf
59,95 € · 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO · Carreras
59,95 € · 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Tablero
29,95 € · 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Tablero
29,95 € · 1-4 J



Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiestaaa!

Puntuación 94

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

KONAMI · Espionaje
59,95 € · 1 J



Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

NBA LIVE 2005

NUEVO



EA SPORTS · Deportes
59,95 € · 1-4 J

Se mantiene e incluso supera el realismo visual propio de la saga, con jugadores y equipos actualizados.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS · Baloncesto
65,95 € · 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 91

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



EA GAMES · Carreras de tuning
59,95 € · 1-2 J

Carreras de calidad y muy variaditas para fans del "tuning". ¡Cambia todo lo que quieras de tu "carrazo"!

Puntuación 93

PHANTASY STAR ONLINE III



▶SEGA ▶Lucha con cartas
▶58,95 € ▶1-4 J

Un nivel gráfico y sonoro de altura te invita a retar a jugadores de todo el mundo a combatir con cartas.

Puntuación 87

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶29,95 € ▶1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

PIKMIN 2



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶59,95 € ▶1-2 J

Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación 92

POKéMON CHANNEL



▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

POKéMON COLOSSEUM



▶NINTENDO ▶RPG Combate
▶59,95 € ▶1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



▶UBISOFT ▶Acción / plataformas
▶59,95 € ▶1 J

Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.

Puntuación 92

RESIDENT EVIL ZERO



▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J

El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.

Puntuación 92

SECOND SIGHT



▶CODEMASTERS ▶Acción 3D
▶59,95 € ▶1 J

Un arcade 3D de alta calidad, héroe con poderes mentales (hasta sale del cuerpo), pero no hay modo multi.

Puntuación 90

SONIC HEROES



▶SEGA ▶Arcade
▶29,95 € ▶1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos". Pierde algo de aventura pero... ¡gana en precio!

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▶NAMCO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SPIDER-MAN 2



▶ACTIVISION ▶Aventura de acción
▶59,95 € ▶1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01	DONKEY KONGA + BONGO CONTROLLER
02	NBA LIVE 2005
03	PIKMIN 2
04	DIGIMON RUMBLE ARENA
05	ANIMAL CROSSING + MEMORY CARD
06	X-MEN LEGENDS
07	POKéMON COLOSSEUM + MC 59
08	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
09	WARIO WARE: MEGA PARTY GAMES!
10	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▶UBISOFT ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

SPYRO: A HERO'S TAIL



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1 J

El dragoncillo morado vuelve a las "voladas". Una aventura de hermosos gráficos y voces en castellano.

Puntuación 89

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



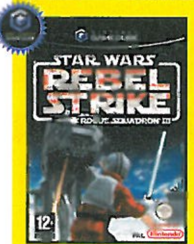
▶NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶29,95 € ▶1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

STAR WARS: REBEL STRIKE

▶LUCASARTS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-2 J

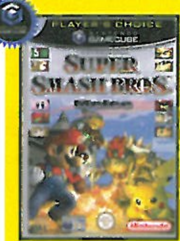


Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA

NUEVO

▶NINTENDO/NAMCO ▶Rol
▶59,95 € ▶1-4 J



El otro gran título de Rol que nos ha llegado este mes ofrece un argumento épico, calidad visual por todos lados y, lo más impactante, unos combates en tiempo real en los que pueden participar cuatro amigos. Algo mítico.

Puntuación 96

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

NUEVO



▶ACTIVISION ▶Skate
▶59,95 € ▶1-2 J

Llegan más escenarios para "pulir" y un nuevo modo de juego que "obliga" a hacer el loco con Tony y Bam.

Puntuación 92

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA



▶ELECTRONIC ARTS ▶Aven. Plat.
▶29,95 € ▶1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación 90

WARIO WARE



▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶29,95 € ▶1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

WARIO WORLD



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▶NINTENDO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Accion-Rol
▶29,95 € ▶1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. METROID PRIME
2. STAR WARS REBEL STRIKE
3. 007 TODO O NADA
4. MEDAL OF HONOR
5. RAINBOW SIX 3

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA
5. LOS INCREÍBLES

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. MARIO KART
3. NBA 2005
4. TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
5. MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA
2. COLOSSEUM
3. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA
4. TALES OF SYMPHONIA
5. ANIMAL CROSSING

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. EL RETORNO DEL REY
4. SECOND SIGHT
5. ENTER THE MATRIX

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

CT SPECIAL FORCES 3

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DRAGON BALL Z SUPERSONIC

▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

DUEL MASTERS

▸ATARI ▸RPG/Juego de cartas
▸49,95 € ▸1-2 J
Aquí tienes una razón más para pasarte horas invocando criaturas y cambiándolas con tus colegas.
Puntuación 88

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción/Aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...
Puntuación 91

F-ZERO GP LEGEND

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸44,95 € ▸1 J

El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que ha habido novedades, entre ellas varios modos de juego que añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos, para que los expertos encuentren alicientes.
Puntuación 95

FIFA 2005 (NUEVO)

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸49,95 € ▸1-2 J
La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.
Puntuación 95

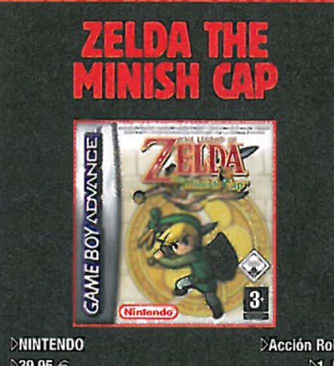
FINAL FANTASY TACTICS
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 94

FIRE EMBLEM

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

LA NOVEDAD DEL MES

ZELDA THE MINISH CAP

▷NINTENDO ▷Acción Rol
▷39,95 € ▷1 J
Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes. Te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada. Si nunca has catado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

GOLDEN SUN

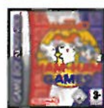
▸NINTENDO ▸Rol
▸41,95 € ▸1-2 J
Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.
Puntuación 93

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸36,95 € ▸1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

GTA ADVANCE (NUEVO)

▸TAKE2 ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
¡Vas a ser el mejor malo de la ciudad! Comete delitos en pos de venganza, si tienes más de 16 años.
Puntuación 88

HAMTARO HAM-HAM GAMES

▸NINTENDO ▸Deportivo
▸39,95 € ▸1 J
Vive las olimpiadas de los hamsters con pruebas tan divertidas como equitación a lomos de pollos.
Puntuación 85

HAMTARO RAINBOW RESCUE (NUEVO)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.
Puntuación 83

HARRY POTTER 2

▸EA GAMES ▸Aventura
▸41,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER 3

▸EA GAMES ▸RPG
▸46,95 € ▸1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

KIRBY Y EL LABERINTO...

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA
▸NINTENDO ▸Aventura / RPG
▸19,99 € ▸1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años. Si no lo jugaste en NES, no te lo puedes perder ahora. Porque no sólo tiene el encanto del tiempo, sino que es un juego muy actual, con mazmorras complicadas, puzzles, acción y grandes desafíos.
Puntuación 96

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA: LINK TO...
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 94

MARIO GOLF ADVANCE TOUR
▸NINTENDO ▸Golf/RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

La versión de GC es un éxito... que ésta va a superar. El golf que propone Mario es tan sencillo como divertido, y se trae un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte. Apuntad como destacado una variedad de retos enorme, y que es compatible con el adaptador inalámbrico.
Puntuación 96

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1 -4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
Buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.
Puntuación 94

MAX PAYNE

▸ROCKSTAR GAMES ▸Acción
▸24,95 € ▸1 J
Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.
Puntuación 90

METROID FUSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.
Puntuación 94

MEDAL OF HONOR



EA GAMES | Acción
49,95 € | 1-2 J

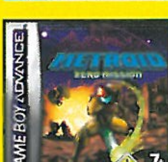
Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID ZERO MISSION



NINTENDO | Aventura
39,95 € | 1 J



La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".

Puntuación 95

POKéMON PINBALL

NINTENDO | Pinball
39,95 € | 1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE



NINTENDO | Aventura RPG
49,95 € | 1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon (Bulbasaur, Zapdos, Pikachu...), incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO



NINTENDO | Rol
44,95 € | 1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



UBISOFT | Plataformas / acción
44,95 € | 1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWULF



THQ | Aventura / plataformas
49,95 € | 1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SHINING FORCE

SEGA | RPG / Estrategia
49,95 € | 1 J

Disfruta en tu GBA con su historia absorbente y su "curradísimo" sistema de combate por turnos.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKéMON ROJO FUEGO + ADAPT.
2. POKéMON VERDE HOJA + ADAPT.
3. FIFA FOOTBALL 2005
4. HAMTARO: RAINBOW RESCUE
5. EL ESPANTATIBURONES
6. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...
7. SUPER MARIO ADVANCE 4
8. DIGIMON BATTLE SPIRIT
9. POKéMON ZAFIRO
10. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

SONIC ADVANCE 3

SEGA | Plataformas
49,95 € | 1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



SEGA | Pinball
49,95 € | 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



ACTIVISION | Acción
49,95 € | 1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT | Acción
44,95 € | 1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS TRILOGY



UBISOFT | Acción
41,95 € | 1-2 J

La trilogía de los 80 revive en GBA. En un solo cartucho, las situaciones más emocionantes de las películas.

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO | Plataformas
41,95 € | 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL (NUEVO)



NINTENDO | Pinball
39,95 € | 1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO | Plataformas
39,95 € | 1-4 J

Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO | Plataformas
19,99 € | 1-2 J





El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO | Plataformas
37,95 € | 1-4 J



El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA



SQUARE ENIX | RPG Acción
39,95 € | 1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TORTUGAS NINJA 2 (NUEVO)



KONAMI | Acción
39,95 € | 1-4 J

Los cuatro quelonios mutantes prueban una mezcla de sigilo, mata-mata y, como no, algunas tortas.

Puntuación 88

XEVIOUS

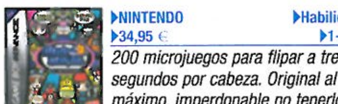


NINTENDO | Acción
19,99 € | 1 J

El origen de los matamarcianos. Vale, es feote, pero tiene un ritmo que te va a dejar flipado.

Puntuación 95

WARIO WARE



NINTENDO | Habilidad
34,95 € | 1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

WARIO LAND 4

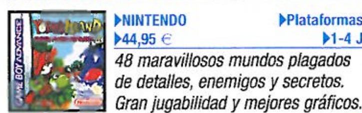


NINTENDO | Plataformas
41,95 € | 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND



NINTENDO | Plataformas
44,95 € | 1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. SUPER MARIO BROS.
5. YOSHI'S ISLAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. THE LEGEND OF ZELDA: MINISH CAP
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. METROID ZERO MISSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. EL RETORNO DEL REY
3. CT SPECIAL FORCES 3
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPIDER-MAN 2

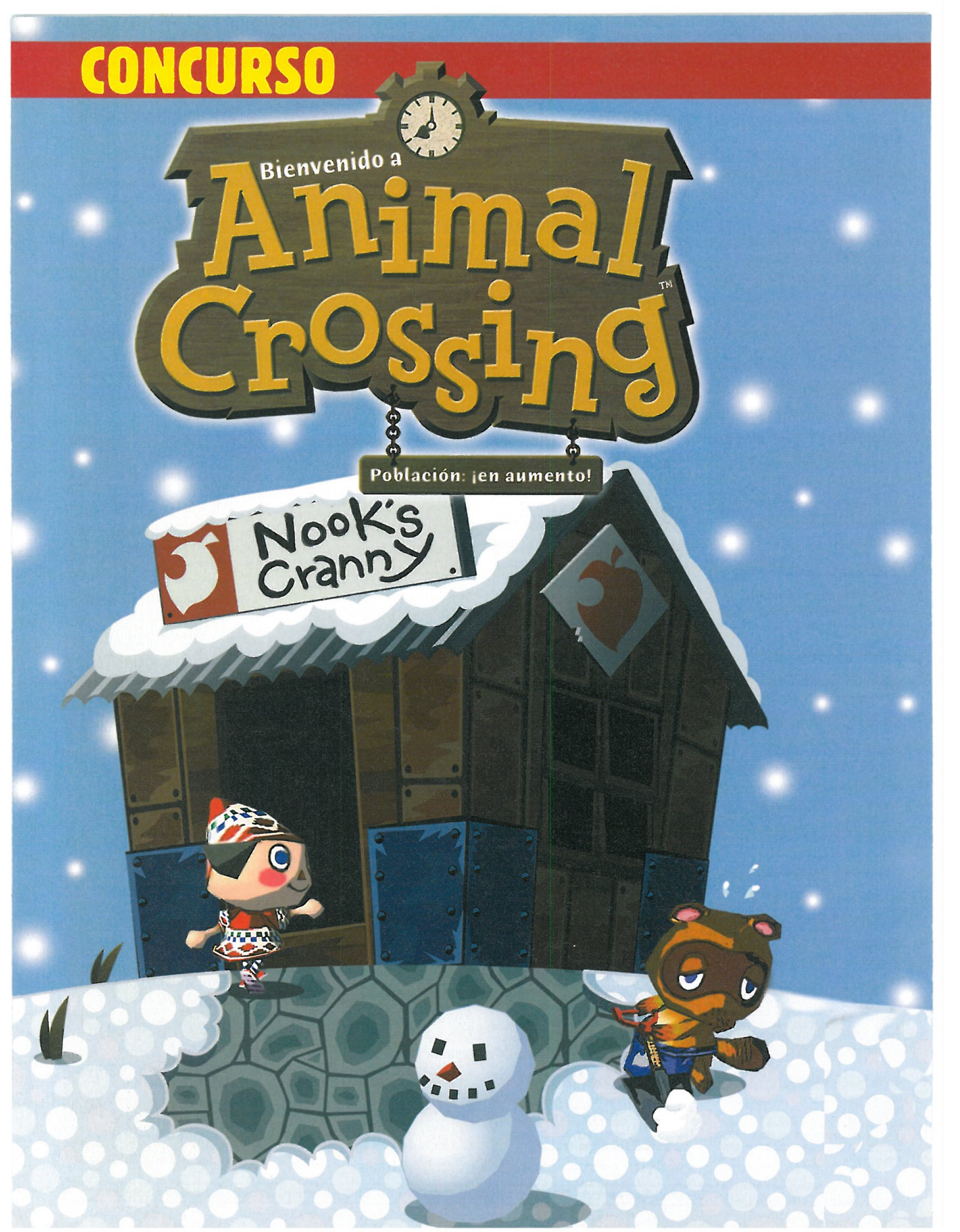
LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. FIFA FOOTBALL 2005
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE LUCHA

1. DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS
2. DRAGON BALL Z TAIKETSU
3. SONIC BATTLE
4. KING OF FIGHTERS EX2
5. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

NUESTRA RECOMENDACIÓN La nueva aventura de Zelda ha sacudido el género del RPG de acción. ¡Es una verdadera maravilla!


CONCURSO
Bienvenido a
Animal Crossing™
Población: ¡en aumento!
Nook's Cranny

¡¡HARÁS NUEVOS AMIGOS!!

¡Participa y llévate el juego revelación para GameCube!

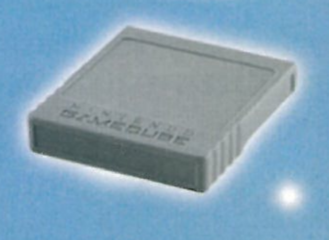
SORTEAMOS 1
- Nintendo GameCube
- \+ Animal Crossing GC
- \+ tarjeta de memoria
- \+ Mando Wave Bird







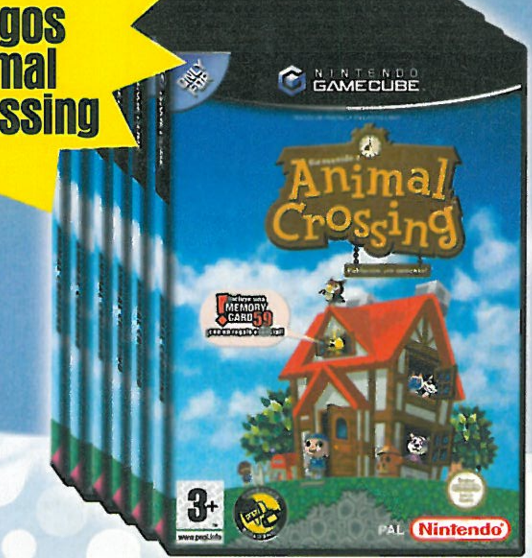




Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: animalnt + tus datos personales**

Ejemplo: animalnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

...Y ADEMÁS 15 Juegos Animal Crossing



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de diciembre de 2004.



GAMING 24:7™



REVISTA OFICIAL







POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

SEGUNDA ENTREGA Y FINAL

- Descubre las personalidades de los Pokémon.
- Extra: te desvelamos cómo conseguir todas las MOs.
- Viaja a las Islas del Sur y hazte con todos sus secretos.

¡¡56 ESTRATEGIAS QUE NECESITAS PARA GANAR!!

Completar la Pokédex será tu principal objetivo en tu aventura de Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja, pero para conseguirlo antes tendrás que ganar todas las medallas de Kanto y formar un gran equipo Pokémon. Aquí tienes los mejores consejos y estrategias que te ayudarán a culminar tu aventura.

Un mundo sin cables



En los Centros Pokémon podrás sanar a tus Pokémon y usar el Sistema de Almacenamiento de Bill para dejar Pokémon. Eso está muy bien, pero lo más alucinante de estos centros está en el primer piso. Allí **podrás entrar en la SALA UNIÓN a chatear, luchar y realizar intercambios con los entrenadores** que anden en el radio de acción del adaptador inalámbrico. En la **ZONA DIRECTA** también podrás luchar e intercambiar con un amiguete, pero aquí también puedes hacerlo utilizando el **cable Game Link.**

¡¡La personalidad es la clave!!

Si consultas la pantalla de datos, verás que todos los Pokémon pertenecen a alguna de las **25 personalidades** que existen. Debido a ella, cuando ganen Puntos de Experiencia y suban de nivel, sus características crecerán de forma distinta según a la que pertenezcan. Por ejemplo, si tienes un Pokémon con personalidad Activa, su velocidad se incrementará mucho más que si pertenece a la personalidad Audaz. Observa bien la tabla que hay a la derecha y fíjate que **casi todas las personalidades potencian una característica, pero penalizan otras.**

PERSONALIDAD	AUMENTA	DISMINUYE
Activa	Velocidad	Defensa
Afable	Ataque Especial	Defensa
Agitada	Defensa	Ataque Especial
Alegre	Velocidad	Ataque Especial
Alocada	Ataque Especia	Defensa Especial
Amable	Defensa Especial	Defensa
Audaz	Ataque	Velocidad
Cauta	Defensa Especial	Ataque Especial
Dócil	No tiene efecto	
Firme	Ataque	Ataque Especial
Floja	Defensa	Defensa Especial
Fuerte	No tiene efecto	
Grosera	Defensa Especial	Velocidad
Huraña	Ataque	Defensa
Ingenua	Velocidad	Defensa Especial
Mansa	Ataque Especial	Velocidad
Miedosa	Velocidad	Ataque
Modesta	Ataque Especial	Ataque
Osada	Defensa	Ataque
Pícara	Ataque	Defensa Especial
Plácida	Defensa	Velocidad
Rara	No tiene efecto	
Serena	Defensa Especial	Ataque
Seria	Sin efecto	
Tímido	Sin efecto	

¡¡Vence a los líderes y gana todas las medallas!!

Durante la aventura, uno de tus objetivos será conseguir las ocho medallas de los gimnasios de Kanto. Sin ellas no podrás ir a la Liga Pokémon y ser el campeón. Hazte con ellas derrotando a los líderes.

BROCK

Es el **líder del gimnasio de Ciudad Plateada.** Su equipo es de **tipo Roca-Tierra** y cuando le derrotes te dará la **Medalla Roca.** Su efecto es que aumenta un poco el ataque de los Pokémon y **permite usar Destello** siempre que quieras.



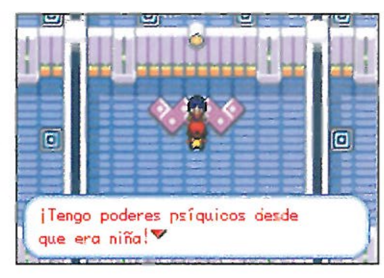
LT. SURGE

LT. Surge es el líder del gimnasio de **Ciudad Carmín** y un auténtico experto en el entrenamiento de Pokémon de tipo **Eléctrico.** Al ser derrotado, te entregará la **Medalla Trueno,** una "joya" que hace que **aumente la Velocidad de los Pokémon** y además permite usar la **habilidad Vuelo** fuera de la batalla.



SABRINA

Esta chica es la líder del gimnasio de **Ciudad Azafrán** y hay que vigilarla porque es una experta en **Pokémon Psíquicos.** Cuando derrotes a su equipo recibirás la **Medalla Pantano.** Con ella te **obedecerán todos los Pokémon hasta nivel 70** y podrás usar **Golpe Roca** fuera del combate.



BLAINE

Blaine es el líder del **gimnasio de Isla Canela** y te desafiará con un formidable equipo de **Pokémon tipo Fuego.** Cuando te dé la Medalla Volcano tus **Pokémon aumentarán algo su Ataque Especial y Defensa Especial** y además podrás usar la **habilidad Cascada** siempre que te apetezca oportuno.



MISTY

Es una experta en **Pokémon de Agua** y la líder del gimnasio de **Ciudad Celeste.** Cuando venzas a Misty conseguirás la **Medalla Cascada.** Con ella **te obedecerán todos los Pokémon de nivel inferior al 30** y también te permitirá **usar Corte fuera del combate.**



ERIKA

A Erika la encontrarás en el gimnasio de **Ciudad Azulona** y para vencerla te las tendrás que ver con su equipo de **Pokémon Planta.** Si lo haces, te entregará la Medalla Arcoiris, una medalla con la que te **obedecerán todos los Pokémon de nivel inferior a 50** y además te permitirá **usar Fuerza** siempre que quieras.



KOGA

Con su equipo de **Pokémon de tipo Veneno,** Koga se ha convertido en el líder del gimnasio de **Ciudad Fucsia.** Si eres capaz de vencerle, te dará la **Medalla Alma.** Con esta medalla **aumentará algo la Defensa de tus Pokémon** y podrás usar la **habilidad Surf** siempre que quieras.

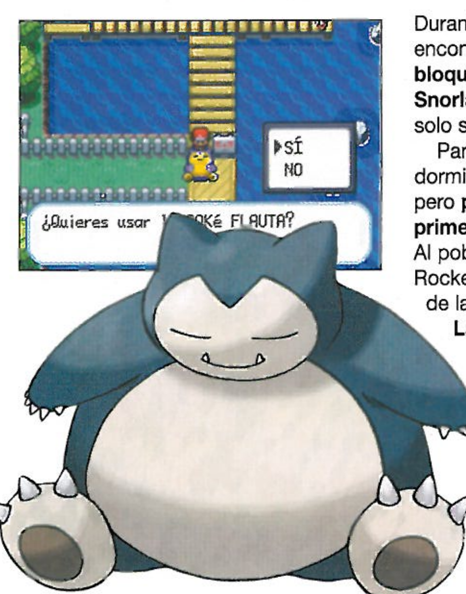


GIOVANNI

Jefe del Team Rocket y líder de **Ciudad Verde.** Su equipo de **Pokémon Tierra** es el mejor. Te dará la **Medalla Tierra,** y todos te obedecerán.



Para despertar a Snorlax



Durante tu aventura por Kanto encontrarás **dos enormes Pokémon bloqueando tu camino.** Se trata de **Snorlax,** un Pokémon tan vago que solo se dedica a comer y dormir.

Para despertar a los Snorlax dormidos necesitarás la **PokéFlauta,** pero **para hacerte con este artilugio primero tendrás que salvar al Sr. Fuji.** Al pobre lo ha secuestrado el Team Rocket y se lo han llevado a lo alto de la **Torre Pokémon de Pueblo Lavanda.** Cuando le rescates te dará la PokéFlauta, con la que no solo podrás despertar a este grandullón, sino también a cualquier otro Pokémon dormido. Si logras capturarle, no dudes en incorporarlo. **Sus poderosos ataques, su gran nivel de PS y su espectacular Defensa Especial** le convierten en un bicho muy poderoso.

Ten un bebé Pokémon

En la Ruta 5, muy cerca de Ciudad Celeste, encontrarás una Guardería. Aquí podrás dejar a uno de tus Pokémon para que suba de nivel mientras tú sigues de aventura por ahí. Pero aquí no acaba la cosa porque **en la cuarta isla del archipiélago que hay al sur de Kanto encontrarás otra Guardería.** En ella podrás **dejar a dos de tus Pokémon para que suban de nivel,** pero si además estos dos Pokémon son de distinto sexo y se gustan, entonces verás que ponen un huevo. No olvides llevar este huevo en tu equipo porque tarde o temprano verás nacer a un estupendo **bebé Pokémon.** Recuerda que, según las reglas de la reproducción Pokémon, este bebé pertenecerá a la misma especie a la que pertenecía la madre cuando ella era un bebé.





Consigue tu Monedero



El Casino de Ciudad Azulona es uno de los lugares más divertidos de Kanto. Con las tragaperras puedes obtener un montón de estupendos premios, pero para conseguirlos antes necesitarás agenciarte un **Monedero.** Acércate al restaurante de la ciudad y habla con un señor que lo ha perdido todo en las tragaperras: él te dará su Monedero. Además de las tragaperras, en el Casino puedes encontrar una máquina divertidísima. Se trata del **PokéMatón, una máquina guay de fotos que por un módico precio inmortalizará a tus Pokémon en tu Ficha de Entrenador.** Ah, fíjate que el cartel que hay en el Casino oculta un botón que abre la **entrada secreta de la guarida del Team Rocket.**

Encuentra más tutores de movimientos

Aparte del Tutor de Movimientos que hay en **Isla Secunda,** durante el camino encontrarás a muchos personajes capaces de enseñar movimientos geniales a tus Pokémon. **No te cobrarán nada** por hacerlo, aunque solo podrás solicitar sus servicios una vez. Como no hay manera de saber qué personaje tiene la habilidad de enseñar movimientos a tus Pokémon, lo mejor es que hables con todo el mundo hasta que los identifiques. No olvides que **estos personajes son capaces de enseñar a tus Pokémon movimientos que no podrán aprender entrenando, ni mediante MTs o MOs.** Aquí tienes algunos de los movimientos que podrán enseñarte: Megapuño, Megapatada, Golpe Cuerpo, Doble-Filo, Contador, Mov. Sísmico, Metrónomo, Come Sueños, Onda Trueno, Sustituto, Danza Espada, Avalancha y Anillo Ígneo. Con cualquiera de ellos harás de tu Pokémon una máquina de combate.





Pedalea como el viento



Caminar es divertido e incluso correr con las deportivas, pero nada como pedalear con la bici. Para conseguirla primero tendrás que llegar a **Ciudad Celeste.** Allí verás una **tienda de bicis,** pero las venden por 1.000.000. Como seguro que no tienes tanto, acércate a **Ciudad Carmín** y entra en el **Club de Fans Pokémon.** Si hablas con el presidente del club y tienes paciencia para escuchar todas sus historias, recibirás un **bono bici.** Ahora ya sí que puedes regresar a Ciudad Celeste y volver a la tienda de bicis. Gracias al bono bici, el dependiente te entregará una bici sin cobrarte ni un duro. ¡Bien! A partir de ahora podrás viajar a toda velocidad por las rutas de Kanto. ¡Hay que ser inteligente, chavales!

Viaja a las islas del sur

Después de ganar la **Medalla Volcán** en el gimnasio de **Isla Canela,** aparecerá **Bill para llevarte a Isla Prima,** una de las islas que hay al sur de Kanto. Si en esa ocasión no te apetece ir, siempre podrás volver y hablar con él en el Centro Pokémon de Isla Canela. Si decides viajar, recuerda que **no podrás regresar a Kanto hasta que hayas cumplido una misión** que te llevará de viaje por tres islas. Por cierto, después de regresar a Kanto **podrás volver a las islas si vas al puerto de Ciudad Carmín.**





ISLA PRIMA

Es **la primera** de las islas. Aquí conocerás a **Celio,** un flipado de los ordenadores que anda preparando una máquina que te permitirá **intercambiar Pokémon con Rubí y Zafiro.** Para que eso ocurra tendrás que convertirte en el campeón de la Liga Pokémon y cumplir ciertos requisitos que ya te contaremos.



ISLA SECUNDA

Tendrás que viajar a esta isla para **entregar un Meteorito al dueño de los recreativos,** pero antes, como el pobre ha perdido a su hija, habrá que ir a salvarla a la Isla Tera. Una vez que cumplas la misión, podrás **divertirte jugando con los chulísimos minijuegos** que encuentras en este lugar.



ISLA TERA

En esta isla **está perdida Pedrita, la hija del dueño de los recreativos de Isla Secunda,** pero antes de ir a buscarla deberás **enfrentarte a unos malvados motoristas** que andan aterrorizando al personal. Cuando rescates a Pedrita y entregues el Meteorito, Bill te llevará de vuelta a Kanto.



¿HAY MÁS ISLAS?

Claro que sí, **cuatro islas más** que podrás explorar cuando seas **campeón de la Liga Pokémon y consigas la ampliación de la Pokédex que te dará Oak.** Sin esta ampliación sería imposible clasificar los nuevos Pokémon que verás allí. Aparte de esas cuatro islas hay dos más, pero para llegar hasta ellas necesitaremos la ayuda de Nintendo.



Cómo conseguir las Máquinas Ocultas

Una Máquina Oculta es un movimiento que puede aprender un Pokémon para luchar o para ayudarte a hacer cosas durante la aventura. Para usarlas fuera de la batalla necesitarás tener en tu poder ciertas medallas. Aquí tienes las MO que encontrarás en Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja:

CORTE (MO 01)

Esta MO te la dará el capitán del S.S. Anne, el barco que encontrarás en el **puerto de Ciudad Carmín.** Con esta MO podrás **cortar pequeños arbustos** que obstruyen tu camino, pero para usarla fuera de la batalla necesitarás la **Medalla Cascada.**



VUELO (MO 02)

La MO Vuelo la conseguirás en una casa que hay en la **Ruta 16.** Si se la enseñas a un Pokémon Volador, podrás **desplazarte instantáneamente entre las ciudades que hayas visitado.** Para utilizarla fuera de la batalla necesitarás tener en tu poder la **Medalla Trueno.**



SURF (MO 03)

Para conseguir Surf tendrás que ir hasta **Ciudad Fucsia,** adentrarte en la **Zona Safari** y llegar hasta una casa en la que te la darán. Cuando tengas en tu poder la **Medalla Alma** podrás usar tu nuevo Surf para **navegar por los mares y lagos de Kanto.**



FUERZA (MO 04)

Te dará esta MO **un anciano que vive en Ciudad Fucsia.** Pero será a cambio de que recuperes los **Dientes de Oro que ha perdido en la Zona Safari.** Usando la Fuerza, un Pokémon **podrá mover grandes rocas,** pero recuerda que para hacerlo primero necesitarás en tu poder la **Medalla Arcoiris.**



DESTELLO (MO 05)

En alguna de las **cuevas de Kanto reina la oscuridad absoluta.** La única forma de iluminarlas es hacer que un Pokémon aprenda destello. Para conseguirlo tienes que ir a la **Ruta 2** y **hablar con uno de los ayudantes de Oak.** Te la dará tranquilamente. Y tú la podrás usar sólo cuando tengas la **Medalla Roca.** Sin ella no habrá nada que hacer, por supuesto.



GOLPE ROCA (MO 06)

Para conseguir esta MO tendrás que hablar con un **anciano que vive en el Balneario Ascuas,** una cueva que hay en el **Camino Candente de Isla Prima.** Si tienes en tu poder la **Medalla Pantano,** podrás usar **Golpe Roca** y partir las pequeñas rocas que te encuentres por el camino.



CASCADA (MO 07)

Si enseñas esta MO a un Pokémon que pueda aprenderla y tienes en tu poder la **Medalla Volcán, podrás remontar todas las cascadas** que veas en tu camino. Para encontrar la MO Cascada será necesario que te des un garbeo por la **Cueva Glaciada, una cueva helada que hay en la Isla Cuarta del archipiélago** al sur de Kanto. Para llegar a esta isla, antes tendrás que haber el conseguido el **Iris Ticket.** Te hará falta para usar el **ferry que une Carmín y ARCHI7,** pero si lo quieres a su vez antes tendrás que hacer varias cosas que ya te iremos contando.



¡Qué raros Pokémon!

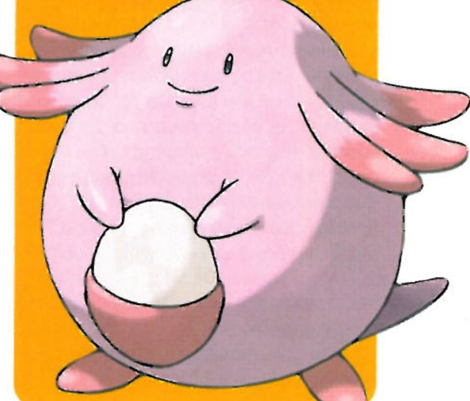
En la Zona Safari de Ciudad Fucsia habitan algunas especies Pokémon que no encontrarás en ninguna de las rutas de Kanto. Montar tu propio safari te costará un dinerito, pero **a cambio de él recibirás 20 Safari Balls, mas Cebo y Rocas. Si te quedas sin Safari Ball o se te acaba el tiempo, el juego terminará.**

La Zona Safari está dividida en cuatro grandes áreas y en cada una encontrarás distintos Pokémon. Entre los Pokémon más raros que verás cuando montes tu safari están **Chansey o Dratini,** pero recuerda que hay muchas más especies que solo podrás encontrar en este lugar.

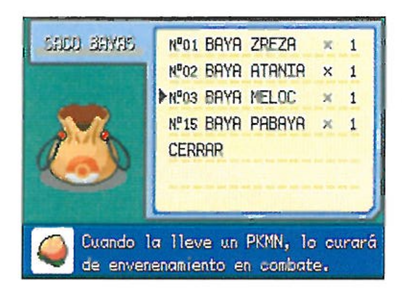








¿Dónde están las bayas?



En Pokémon Rojo y Verde no verás árboles con bayas, pero no te preocupes porque podrás hacerte con muchas de ellas. **Encontrarás algunas en los cubos de la basura que hay en la cocina del SS. Anne;** otras te las darán algunos personajes durante la aventura, y la mayoría las conseguirás en el **minijuego Dodrio a por bayas.** Para disfrutar de este minijuego tendrás que ir a los **Recreativos que hay en la Isla Secunda,** una de las islas del archipiélago al sur de Kanto. Si quieres jugar en Dodrio a por bayas, necesitarás varias cosas: tu adaptador inalámbrico, tener en tu equipo un Dodrio, y un par de amigos. Fíjate que **en cuanto consigas tu primera baya aparecerá en tu Mochila el Saco Bayas.** Cada vez quieras saber las características de una baya, solo tendrás que abrirlo.




Curso de magia para jóvenes siempre metidos en problemas.

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

GUÍA COMPLETA

- Todos los pasos que debes dar para completar la aventura.
- Localización de todos los cofres y secretos más ocultos.
- Trucos y estrategias para ganar todos los combates.

ANTES DE EMPEZAR...

El mayor asesino de la historia de Hogwarts ha escapado de prisión. Parece ser que tiene una pequeña obsesión con Harry Potter; vamos, que quiere verle bajo tierra. Pero a nosotros no nos engañan. Hay algo raro en todo esto. Y vamos a descubrirlo. Empezamos con estos consejos.



LOS COMBATES SERÁN LA CLAVE

Aunque parezca que en este juego sólo vas a tener que dejarte los pies pateando el enorme castillo, la verdad es que no es así. **En este juego prima, sobre todo, el combate cuerpo a cuerpo.** Eso sí, ya sabrás que se desarrolla con un **sistema por turnos bastante sencillo de utilizar.** Tan sencillo como que eliges el tipo de hechizo, lo lanzas y enseguida sabrás qué resultado has tenido. Tu enemigo hará lo propio y, así será la cosa hasta que uno de los dos caiga en combate. En esta guía te vamos a enseñar cómo quitarte de en medio a todos los enemigos que salgan al paso.



APROVECHA LOS PUNTOS DÉBILES

Cada bicho malo tiene sus propios puntos débiles. Y ahí estás tú para averiguarlos. **Normalmente, cuando te encuentres a un enemigo aparecerá como una mancha luminosa.** Cuando te cruces con ellos será cuando conozcas sus aspecto. En ese momento podrás utilizar el **hechizo Informus** que, además de permitirte distinguirlos en todo momento, **te dirá qué hechizo es capaz de causar mayor nivel de daño a cada una de las bestias.** Para consultar tus Informus, no tienes más que ir al **Folio Bruti** de tu inventario. La mar de útil, sí señor.



DESCUBRE LOS GOLPES ESPECIALES

Cada uno de nuestros tres alumnos de Hogwarts tiene sus propias habilidades. Ron, por ejemplo, es especialista en petardos y bombas fétidas, que pueden dejar inmóviles a tus enemigos. Hermione, que es muy aplicada en los estudios, puede ayudar a que apuntes mejor con la varita, o puede crear un escudo de protección o puede lograr que, al final de los combates recibas más puntos de experiencia. Por último, **Harry es el único que sacará provecho a los cromos.** Dependiendo de los que tenga en su poder podrá utilizar combos súper chulos.



SUBE TU NIVEL DE EXPERIENCIA

En muchos momentos del juego podrás evitar combatir. Incluso si te chocas con un enemigo podrás **pulsar la opción huir, y dejarás al bicho compuesto y sin lucha.** Pero si lo haces a menudo no acabarás el juego nunca. Es impepinable que tengas que combatir contra enemigos muy fuertes, como Trolls o ciertos magos rubitos adolescentes. Por eso recomendamos que te **zurres contra todo bicho viviente y así adquirirás más puntos de vida y de magia.** Y no te preocupes por la vida que pierdas... Cada cierto tiempo, a la vez que cambias de nivel, la recuperarás toda.

RESUELVE EL MISTERIO DE HOGWARTS

Esta aventura no va a ser ningún paseo, Harry. Por eso cuentas con la ayuda de Ron y Hermione, a ver si entre los tres, y nuestra ayuda, podéis rescatar a Sirius de las garras del Ministerio de Magia.













PRIMERA PARTE

EL CALDERO CHORREANTE

Misión 1 SALUDA A LOS WEASLEY

Personaje: Harry

Ve a **hablar con Cornelius Funge,** algo más arriba de donde estás [1]. Te contará que un peligroso tipo se ha escapado de Azkaban y te llevará hasta tu habitación. Síguele y te dará **tus tres primeras cartas de magia.** Métete en la habitación y descansa. Al entrar verás un **paquete de Hagrid** [2]: un **libro de monstruos** para aprender a batirte en duelo. [3]

Al despertar, **abre el baúl** para **coger el cromo**. Sal y ve por el pasillo de la izquierda para **coger otra carta.**

Misión 2 TÓNICO PARA RATAS

Personaje: Harry

Vuelve al piso de abajo y ve hacia arriba. **Te encontrarás con Ron y con sus padres**. Le preguntarás a Ron por su **rata Scabbers.** Te dirá que se encuentra pachucha y tú le ofrecerás ayuda. Es más que probable que Tom, el tabernero, tenga tónico para ratas. Al hablar con él te dirá que le queda sólo un bote, en el sótano. Antes de bajar, acércate donde están Ron y sus padres para abrir el baúl: ¡otro cromo! Ve hacia arriba, luego a la izquierda y de nuevo abajo. Llegarás a las escaleras que conducen al sótano. Baja y cuando veas un agujero en el suelo pulsa L o R hasta que aparezca el **hechizo Lumos**. Entonces pulsa B en el borde del abismo. Aparecerá un **puente de luz** que te permitirá cruzar [4].

Lo siguiente es deshacerte de los bidones que aparecerán delante de ti. Selecciona **Flipendo** y pulsa el botón B apuntando a tu objetivo.

A partir de ese momento podrás ver un gran número de **formas luminosas** frente a ti. Cada uno representa a un enemigo. Si los evitas no te fulminarán. Pero también te quedarás sin un gran número de puntos de experiencia y nuevas habilidades, así que tú verás. Coge el primer pasillo que encuentres hacia arriba, y darás con el primer baúl de las bodegas. Dentro encontrarás **poción revitalizante** de la buena.

Sigue el pasillo hasta llegar a unas escaleras y una estancia nueva. En ella verás un gran **bloque de piedra** que puedes mover con Flipendo. Sube la escaleras y pasa por encima de él.

Sigue el pasillo que se abre ahora, y llegarás hasta otro baúl con un cromo, y a unas nuevas escaleras que dan a un lugar donde usar **Lumos.** Esto te permitirá llegar hasta una puerta, y de allí, subiendo por un largo pasillo, a una nueva estancia. En ella está el **tónico para ratas.** Pero tendrás que **luchar con la rata para recuperarlo.**

Lo siguiente es ir a la parte superior para hacerte con una **poción contra venenos comunes** que verás en un baúl. Después ve hacia la derecha. Usa Flipendo para mover un nuevo piedro de granito y ve por el pasillo que se abre. Aparecerás al principio de las mazmorras, con las escaleras para subir a la taberna a la izquierda de la pantalla. **Ve a darle a Ron el tónico para ratas.** Así harás que **aparezca en el juego Hermione.** [5]

Misión 3 ENCUENTRA A CROOKSHANKS

Personajes: Harry y Hermione

Elige el grupo de Harry y Hermione para encontrar a este gato. Una vez lo hayas hecho podrás **manejar a los dos personajes a la vez.** Dirígete a las bodegas, en la parte de arriba de la pantalla. Usa Lumos para cruzar el puente y entra en la primera puerta hacia arriba (por la que has visto que pasaba el gato).

Entrarás a una zona nueva de las bodegas. Verás una puerta cerrada con candado y unas escaleras rotas. Selecciona a **Hermione y el hechizo Reparo** para arreglarlas. [6].

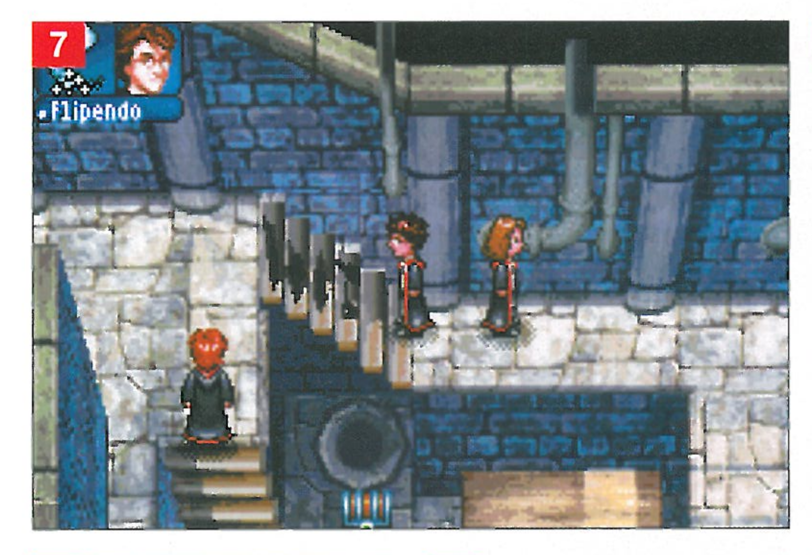
Bájalas, ve arriba y a la derecha. En una esquina encontrarás un nuevo baúl, con un cromo dentro. Ahora ve hacia la izquierda, y sube unas nuevas escaleras. Para cruzar el abismo, vuelve a **seleccionar a Harry y usa el hechizo Lumos** para descubrir el puente secreto.

Al pasar por el puente verás como Ron mueve una caja muy grande que os dejará pasar a Hermione y a ti. Pasa sobre ella para continuar.

Ahora ve hacia arriba y hacia la derecha para encontrar el siguiente baúl, con otro cromo dentro.

Sube un poco hacia arriba y encontrarás al bueno de **Crookshanks.** Después ve hacia la izquierda para **localizar a Ron** [7]. Para llegar a él tendrás que seleccionar a **Hermione y su hechizo Reparo.**

Finalmente llegarás hasta los padres de Ron, que te metarán prisa para que no perdáis el Expreso de Hogwarts. Bueno, nos vemos allí.

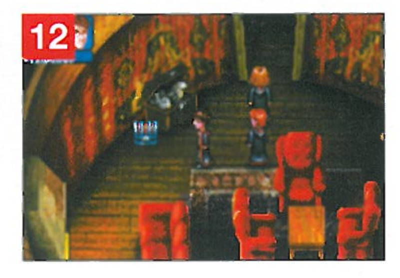












SEGUNDA PARTE

EL EXPRESO DE HOGWARTS

Misión 4
PILLA ASIENTO EN EL TREN

Personajes: Harry, Hermione y Ron

En esta misión podrás **manejar a los tres personajes a la vez.** En el primer compartimento encontrarás a todos los hermanos de Ron. En el siguiente están Draco Malfoy y sus matones. Y por fin, en el siguiente verás a **Lupin, el nuevo profesor de Artes Oscuras.** [8]. Quédate aquí.

Misión 5
LOCALIZA AL SAPO TREVOR

Personajes: Harry, Ron y Hermione.

Al sentarte aparecerá **Neville** para contaros que su **sapo Trevor ha desaparecido.** Ve a la derecha con Ron y Hermione para encontrarlo.

Cuando hagas el primer cambio de vagón notarás que la música se pone más tétrica. Pues sí, algo malo va a pasar. Y será en el tercer vagón, donde está el sapo. Al ir a por él aparecerá un **dementor** que hará que Harry se desmaye. Pero en el momento preciso aparecerá el profesor Lupin y resolverá la situación.

Misión 6
EL REVISOR

Personaje: Hermione

Elige a Hermione y ve hacia la derecha. En la esquina superior izquierda del siguiente vagón verás un **nuevo cromo** para tu colección. En el siguiente, **baúl con 4 sickels.** [9]

Ahora, vuelve hacia la izquierda, donde Neville espera su sapo. Allí encontrarás al Revisor. Por fin, corre hacia el lugar en el que se encuentran el profesor Lupin y los chicos.

ESTE CHAVAL SE LLAMA RON WEASLEY. *Es un tipo travieso, despistado y bastante torpe con esto de la varita. Pero tiene suerte, y a toda la "familia" detrás. Eso quiere decir que es un hacha lanzando bombas fétidas y que cada dos por tres dejará a los enemigos atontados durante un turno.*

TERCERA PARTE

HOGWARTS

Misión 7
ENCUENTRA LA SALA COMÚN

Personajes: Harry, Hermione y Ron
Cromos: 4
Pociones: 1

Al principio de la misión te encontrarás de nuevo con Malfoy y sus secuaces. No te preocupes, no te harán nada... de momento. [10]

Ve a la derecha de la gran escalera del vestíbulo y encontrarás un baúl con un nuevo cromo. Luego sube por la gran escalinata, que conduce a la **sala común de Gryffindor.** Está a la derecha, en el **séptimo piso.** [11]

Cuando alcances el segundo piso, ve hacia abajo y a la derecha para encontrar un nuevo baúl, con **51 sickels.** Subiendo y a la izquierda encontrarás otro baúl con un cromo.

Sigue subiendo hasta el séptimo piso. Una vez allí ve hacia la derecha y verás un baúl con **poción antiparálisis.** Ahora ve hacia abajo, y a la derecha. Encontrarás otro baúl con cromo. A la derecha hay otro baúl más, dentro de la **tienda de Fred y George.**

Ahora vuelve a la izquierda, hasta el **retrato de la Dama Gorda,** la puerta de la sala común de Gryffindor. **McGonagall os dará la bienvenida.**

Misión 8
VE A CLASE DE TRANSFORMACIONES

Personajes: Harry, Hermione y Ron

Abre el baúl que encontrarás en la sala común antes de comenzar el día. [12] Hay un nuevo cromo para la colección. Luego ve arriba y entra al dormitorio. A la izquierda otro cromo al canto. Ahora ve hacia abajo y luego a la derecha para salir de la sala.

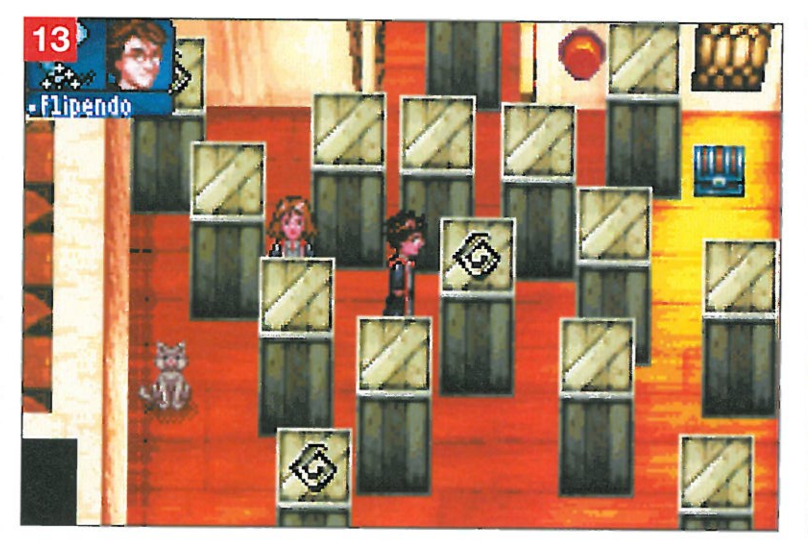
Ve al primer piso y sal de la escalera. Una vez en el vestíbulo, y sin bajar la escalera, ve hacia la izquierda para llegar a la **clase de transformaciones.** Allí la profesora McGonagall comenzará a hablaros de los **animagos.**

Misión 9
LOCALIZA A MCGONAGALL

Personajes: Hermione y Harry

La clase comienza movidita. **La profe, convertida en gato, se meterá por un laberinto** y tú, ayudado por Hermione, tendrás que dar con ella.

Tras subir por un pasillo verás una sala con **dos barriles y dos columnas de piedra.** Destruye los barriles y empuja las columnas para accionar dos interruptores del suelo. Se abrirá una puerta que conduce a una nueva sala.

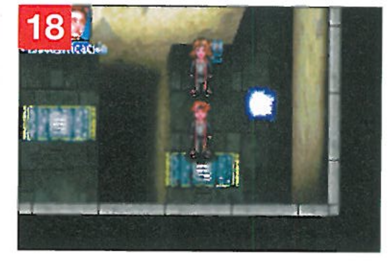












Si sigues por los pasillos de la derecha, verás un baúl con un nuevo cromo. Vuelve hacia la izquierda y baja al final para pillar otro cromo. Ahora sube por el pasillo con las baldosas descolocadas, hasta llegar a una **sala llena de interruptores en el suelo y cajas de madera altas.** Sitúa las tres cajas altas en los interruptores y una nueva puerta te llevará a otra sala.

Entra, sube, ve a la izquierda y baja. Después ve hacia la derecha y verás a **Grabbe y Goyle,** los matones de Malfoy. Vénceles para poder continuar.

Ahora ve hacia la derecha y luego hacia abajo. Llegarás a una sala llena de cajas altas y de columnas que se mueven con **Flipendo.** [13] Ábrete camino empujando las cajas con el símbolo en la parte superior. **Al mover la tercera llegarás a McGonagall.** Sube a la esquina superior derecha y pilla baúl con **poción herbovitalizante,** y luego sal por la parte inferior de la pantalla. Al llegar a la clase te darán el **hechizo Petrificus Totalus.**

Misión 10
CUIDADO DE CRIATURAS MÁGICAS

Personajes: Harry, Hermione y Ron

Antes de salir de transformaciones, ve a la parte de arriba y coge otro cromo. Sal de la clase y baja hasta la parte de abajo del vestíbulo. Allí está la salida al exterior. Cruza el puente y ve a la derecha, hasta el **lago.** Sigue hacia la derecha y luego arriba: coge unos **guantes** del baúl. Desanda el camino hacia la izquierda, y **¡casa de Hagrid!**

Misión 11
CINCO LIBROS DE LOS MONSTRUOS

Personajes: Harry, Hermione y Ron

Muy a tu pesar debes **conseguir tres libros para Malfoy y sus secuaces.** Para ello tendrás que adentrarte en el **jardín de Hagrid,** un lugar peligroso. [14] Ve a la izquierda y luego abajo, en el primer pasillo que encuentres. Llegarás hasta un río. Súbete en la balsa, y en la otra orilla tienes un baúl con cromo en su interior.

Para volver a cruzar el río, hacia la orilla con el libro saltarín, elige a **Hermione y a su hechizo Glacius.** Harás un **puente de hielo** que te permitirá llegar. Para coger el libro tendrás que enfrentarte a él. ¿Ya? Pues ahora ve a través de las telarañas de la parte superior de la pantalla con Harry y el **hechizo Diffindo.**

Ábrete paso siempre hacia arriba, hasta que aparezcan unas telarañas a tu izquierda. Destrúyelas y llegarás a una nueva zona, con una camilla en el suelo. Selecciona a Ron y usa su **hechizo Espongificación** para acceder a la parte alta de la pantalla de un salto. Una vez arriba, sube para coger una poción de la parte de arriba de la pantalla, y baja para enfrentarte al **segundo libro.** Ya vencido ve hacia abajo y utiliza **Lumos con Harry,** para descubrir un **puente de luz.** [15]

Ahora elige a Ron y Espongificación para saltar el río. Y con Harry y Diffindo te desharás de la tela de araña.

Sigue hacia abajo y encontrarás el **tercer libro.** Cuando le venzas, ve a la izquierda, hacia el río. Elige a Hermione y haz un puente de hielo con el hechizo Glacius para llegar a una islita. Allí encontrarás un baúl con **Poción pimentónica, y el cuarto libro.**

Haz otro puente Glacius hacia arriba y otro a la izquierda para continuar. En la parte de abajo encontrarás otra camilla para activar con el **hechizo Espongificación de Ron.** Salta, coge un nuevo cromo en el baúl y utiliza de nuevo a Ron y su hechizo saltarín para volver abajo. Ponte al lado de una gran piedra y utiliza Flipendo con cualquiera de los tres personajes. Sube de nuevo y **enfréntate con el quinto libro.**

Justo después te enfrentarás con una peligrosísima planta, llena de sorpresas no muy agradables. [16] Usa el **hechizo Verdimollus** para vencerla y podrás entregarle los libros a Hagrid, y por tanto cumplir esta misión.

Misión 12
VE A CLASE DE POCIONES

Personajes: Harry, Ron y Hermione

Después de cabalgar sobre **Buckbeak,** el hipogrifo, tendrás que ir a la **clase de Pociones** de Snape. Pon rumbo hacia Hogwarts. En las mazmorras del castillo ve arriba, a la izquierda de las escaleras. Una vez allí, ve arriba, a la izquierda y luego arriba. Déjate un pasillo a la izquierda y coge un cromo de un baúl. Ahora continúa hacia abajo y entra por la puerta que verás a la derecha. En la clase de pociones encontrarás un baúl con un **bote de jugo antiparálisis.**

Misión 13
HAZ LA POCIÓN PARA ENCOGER

Personajes: Ron y Hermione

Elige a **Ron y a Hermione** para la misión que te encomendará Snape. [17] Ve a la parte superior de la sala y entra en el **laberinto de pociones,** donde están los ingredientes que necesitas. Pasadas un par de esquinas te encontrarás con dos obstáculos: una tela de araña y una puerta cerrada con candado. Utiliza a Ron y su **hechizo Alohomora** para abrir el candado (si fueses con Harry tendrías que abrir la telaraña con Diffendo). Sigue el pasillo que se abre hasta una sala con un precipicio. Espongificación es lo que necesitas para dar un salto al otro lado de la habitación, donde podrás conseguir un nuevo cromo. [18]. Sube un poco más y encontrarás otro baúl con cromo. A su derecha se abre un pasillo que te llevará a otro baúl con **Raíces de Margarita.** Vuelve otra vez hacia la izquierda y sube. Cuando llegues a una sala con nuevas alfombras de salto, sigue subiendo y ve hacia la derecha de la pantalla. Te encontrarás con un nuevo pasillo que lleva a una sala con dos baúles con cromo y un **Higo Seco.**

Vuelve atrás, hasta las alfombras de salto, y utiliza Espongificación dos veces para llegar al otro lado. Llegarás a una puerta cerrada en la que deberás usar **Alohomora.** Abre el baúl que te encontrarás en el siguiente pasillo y recibirás una **poción herbovitalizante.** Sube por el pasillo donde está el baúl y













llegarás a una sala con unas escaleras pequeñas, en la que encontrarás un **frasco de jugo de sanguijuelas.**

Algo más arriba verás un abismo y un **enorme troll** en el otro lado. Con el hechizo Glacius llegarás al otro lado y podrás luchar con la bestia. El truco para ganar es usar **Petrificus Totalus y luego Incendio.** Si usas Flipendo mientras está inmovilizado, podrás romper el hechizo antes de tiempo. [19] Recibirás **ciempiés muerto.**

Ahora ve a la izquierda, hasta llegar a un baúl con **bazo de rata,** el último de los ingredientes de la poción. Desanda todo el camino hasta la clase de pociones y entrégale a Snape todo lo que has recogido. Te dará el hechizo **Wingardium Leviosa.**

Misión 14
DEFENSA DE LAS ARTES OSCURAS

Personajes: Harry, Hermione y Ron

La clase se va a celebrar en la **sala de profesores.** Sal de pociones y, ya en el vestíbulo, ve hacia abajo y entra en la primera puerta a la izquierda. Allí verás a todos tus compañeros esperando que comience la clase. [20]

Allí se desbloqueará el **minijuego del hechizo Riddikulo,** para luchar con un Boggart. Cuando te canses de jugar, vuelve a la sala común de Gryffindor.

Misión 15
BUSCA A LA DAMA GORDA

Personajes: Harry y Ron/ Ron y Hermione

Al llegar a la sala común volverás a asistir a una **pelea entre la rata de Ron y el gato de Hermione.** Ambos desaparecerán y tendrás que ir detrás de ellos. El juego seleccionará a Harry y a Ron. Para **encontrar a Scabbers** simplemente tendrás que salir de la sala común e ir a la derecha.

Cuando intentes regresar a la sala común te encontrarás con que **la Dama Gorda ha desaparecido.** Harry se quedará vigilando, por si volviese, mientras Ron y Hermione investigan lo sucedido. Tu misión ahora es dar con **Sir Cadogan,** para que te diga dónde está la Dama Gorda. Para ello, pregunta a los retratos.

Sir Cadogan está en el segundo piso y te conducirá a la Dama Gorda, [21] quien te dirá que fue atacada por **Sirius Black.** Vuelve a la sala común y avisa a Harry.

Misión 16
EL LIBRO DE LOS HOMBRES LOBO

Personajes: Harry, Hermione y Ron

Ve a **clase de Defensa de las Artes Oscuras** en el tercer piso. A la izquierda hay un baúl con un frasco de **poción pimentónica.** En la esquina inferior derecha encontrarás un cromo. Entra en la clase, por el camino de la izquierda. **Lupin será sustituido por Snape** y os mandará a la biblioteca a **buscar información sobre los hombres lobo.** Antes de salir, ve a la izquierda y coge un cromo de un baúl.

Ve a la derecha hasta la biblioteca. Sigue hasta las escaleras de caracol. Ahora podrás hablar con la **señora Pince,** para que te ayude a encontrar un libro sobre hombres lobo. Pero el único ejemplar ha sufrido un percance, y debéis encontrar sus pedazos por la biblioteca. En la parte superior de la pantalla hay un pasillo de librerías y un baúl con **poción pimentónica.**

Ve hacia la derecha de las escaleras y utiliza **Espongificación** para saltar hacia otra zona. Ve hacia abajo hasta un baúl con **pócima antiparálisis.**

Sube a una nueva sala y coloca los tres montones de libros sobre los interruptores. Aparecerá un puente. Pasa por él y **abre el baúl con la primera página del libro.** [22] Ve hacia la izquierda hasta una alfombra de salto, que te llevará a la sala principal de la biblioteca. Sube y llegarás a una segunda zona de salto. Utiliza Espongificación para continuar.

Empuja el montón de libros con un símbolo utilizando Flipendo. Luego, selecciona a Harry y usa Diffendo para destruir las telarañas. Llegarás a un baúl con más páginas.

Empuja otros libros y alcanza el segundo baúl llenito de páginas. Luego utiliza Espongificación para dar otro salto. Llegarás a un pasillo estrecho, con un cromo nuevo. [23] Vuelve a saltar hacia el otro lado, y ve empujando los libros con Flipendo hasta alcanzar la primera alfombra. Luego usa Espongificación y al aterrizar podrás pillar otro cromito.

Sube al piso de arriba de la biblioteca y usa salto. En la nueva estancia ve hacia abajo y luego a la izquierda. Cuando llegues al precipicio, utiliza Lumos para saltar.

Allí te espera el **Monstruoso libro de los Monstruos** que destrozó el ejemplar sobre hombres lobos. Acaba con él y abre el baúl para coger una nueva página. Sáltate una alfombra de salto, para llegar a un baúl con una **pócima de antídoto de venenos.** Ahora salta con Espongificación para acceder a una nueva zona.

Ve hacia arriba hasta llegar a otra alfombra de salto, en la esquina

Y ELLA ES HERMIONE GRANGER

Una chavala muy resabiadilla, pero valiente e intrépida. Es prácticamente imprescindible en el combate, sobre todo por su habilidad dando consejos para los buenos hábitos en el estudio. Con ese hechizo hará que subas de nivel mucho más rápido.







superior izquierda de la zona. Llega hasta otra habitación con dos interruptores en el suelo, y dos pilas de libros. Empújalas con Flipendo para accionarlos simultáneamente.

Usa **Diffindo para destruir unas telarañas y llegarás a una sala con dos baúles.** En uno están las **últimas páginas del libro de hombres lobo,** y en el otro un nuevo cromo.

Desanda el camino hasta la alfombra, salta y baja al piso inferior de la biblioteca. Entrega a la bibliotecaria las páginas que has recopilado.

Misión 17
UNA DEFENSA PARA BUCKBEAK

Personajes: Harry y Ron

Al subir a la sala común, ¡¡sorpresa!!: alguien ha dejado una **nueva escoba mágica** para Harry. Sal a los terrenos exteriores y ve a casa de Hagrid para enseñársela. Al llegar te contará que quieren **juzgar a Buckbeak** por haber atacado a Draco. Ron y Harry tendrán que ir a la biblioteca para conseguir algo que pueda ayudarle. [24]

Ve a ver a la señora Pince que está en la parte de abajo de la biblioteca. La señora te dirá que la sección de derecho está en la zona sur. Ve hacia allá pero como no encontrarás nada, ve en busca a Hermione. Ella está en el mismo piso, en la puerta que conduce a la gran escalinata. Ve corriendo al Gran comedor, en el vestíbulo y a la derecha, para la **cena de Navidad de Hogwarts**. Abrirás el minijuego de **petardos mágicos.**

Misión 18
LAS CLASES ANTIDEMENTORES

Personaje: Harry

Lupin te citará en el comedor para tus primeras clases antidementores. Ve a su despacho, en el tercer piso (esquina inferior izquierda). Las clases son parte de un minijuego, el del **encantamiento Patronus,** con el que podrás vértelas con los dementores. [25]

Una vez acabadas las clases, podrás volver a la sala común. Al llegar al dormitorio, Ron te contará que Sirius Black le ha atacado, por lo que tendréis que ir a buscar a la profesora McGonagall [26]. Para encontrarla, sal de la sala común. Después de hablar con ella vuelve al dormitorio.

Misión 19
SAUCE BOXEADOR

Personajes: Hermione y Harry

Al despertarte te enterarás de que **Buckbeak va a ser ejecutado.** Sal a la sala para contárselo a Hermione y a Ron [27]. Decidirán esperar a la noche para ir a ver a Hagrid. No te preocupes, el tiempo pasará automáticamente. Sal a los terrenos exteriores y llega a casa de Hagrid para ofrecerle ayuda. En ese momento aparecerá Scabbers y volverá a escaparse. Al salir a buscarlo, un **perro negro enorme** cogerá a Ron y lo meterá en el Sauce Boxeador. Ve con Hermione en su busca. O sea que hay que enfrentarse al árbol con los hechizos **Petrificus e Incendio.**













Misión 20
GRITA, HARRY

Personajes: Harry y Ron

Ahora te encuentras en un nuevo laberinto, en la parte de abajo del sauce. Baja la escaleras y ve arriba en la primera intersección de caminos. Encontrarás unos pasillos muy oscuros donde usar Lumos. Ve hacia arriba y al final gira a la derecha. Luego, cuando se te acabe el camino, tira hacia arriba. Llegarás a una **sala muy grande llena de enemigos** con los que entrenarte. Allí coge el camino de la derecha y síguelo hasta el final. Después ve hacia abajo. Verás una pequeña estancia con hielo y, poco después, una nueva zona en la que tendrás que **elegir entre Harry y Hermione. Te recomendamos a Harry**, ya que aquí es el que menos puntos de nivel tiene, y te conviene entrenarle. Ve hacia la derecha con Harry y **usa Lumos para encontrar el puente escondido.** [28]

Ve hacia abajo y en la sala con las cuerdas utiliza Diffindo para cortarlas. Abrirás una nueva puerta a la izquierda y te reencontrarás con Hermione.

LUGARES DE UTILIDAD EN HOGWARTS

A estas alturas ya deberías conocer cada rincón de Hogwarts. Pero por si se te escapa algo, te indicamos qué cosas importantes puedes encontrar en cada piso...

SÉPTIMO PISO [A]
- **Izquierda:** Sala común de Gryffindor.
- **Derecha:** Tienda de Fred y George.

SEXTO PISO
- Nada

QUINTO PISO
- **Izquierda:** Club del Coleccionista de Cromos de Magos.

CUARTO PISO
- Arriba: Enfermería.

TERCER PISO [B]
- **Derecha:** Biblioteca.
- **Izquierda:** Defensa de las Artes Oscuras y Despacho del Profesor Lupin.

SEGUNDO PISO
- **Derecha:** Biblioteca.

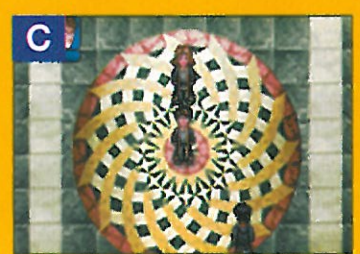
PRIMER PISO (Vestíbulo)
- **Derecha:** Gran escalinata.
- **Izquierda:** Transformaciones.

VESTÍBULO [C]
- **Arriba/Izquierda:** Mazmorras de Hogwarts y Clase de pociones.
- **Izquierda/Arriba:** Sala de Profesores.
- **Derecha/Abajo:** Gran Comedor.
- **Derecha/Arriba:** Sala de Retratos.

EXTERIOR
- **Izquierda:** Casa de Hagrid.
- **Derecha:** Lago.







Misión 21
LOCALIZA LA CASA DE LOS GRITOS

En la parte de abajo encontrarás una **serie de interruptores.** Acciona el primero que encuentras y entra por la puerta de la izquierda. Sube por las escaleras de la izquierda y ve al final del pasillo. Encontrarás un **ascensor de madera** que te llevará hasta el nivel superior. [29] Arriba, utiliza en el charco el hechizo Glacius de Hermione.

Acaba con los enemigos en esa sala y sal. Verás el segundo interruptor. Acciónalo: apagarás otra de las fuentes, y descubrirás la puerta de abajo a la izquierda. [30] Entra y cruza los puentes invisibles con Lumos. Entra por la puerta de en medio.

Luego ve por la de arriba hasta que llegues a una tubería a la que le falta la **manivela** que has cogido. Utilízala y se abrirá un grifo que llenará un pozo. Con Glacius congela el agua para cruzar y sube hasta llegar a una sala llena de tuberías rotas. Acciona el interruptor que encontrarás en ella. [31]

Desanda el camino hasta la sala en la que comenzaste y ve a la puerta de la esquina superior derecha. La nueva zona está congelada. Primero ve hacia arriba luego a la derecha y por último hacia abajo. Hazlo hasta que sólo puedas ir a la derecha. En la sala nueva ve de montoncito en montoncito de arena para alcanzar la puerta de salida. Ahora ve a la izquierda para llegar a una pequeña estancia con interruptor. Ya podrás salir de esa zona, hacia la principal. Ponte junto a los chorros de agua que salen del suelo y usa Glacius. Los congelarás y así podrás llegar hasta una última puerta.

Misión 22
EN LA CASA DE LOS GRITOS

Personajes: Harry y Hermione

Ya has llegado a la Casa de los Gritos, el edificio más embrujado del país. Abre un baúl que hay en la esquina superior derecha. Encontrarás un cromo. Ahora sube las escaleras y verás a Ron y a Scabbers.

Desanda todo el camino con Hermione y Harry hasta la puerta en el **Sauce Boxeador.** Además de encontrarte con docenas de enemigos por el camino, justo cuando estés llegando a la meta **aparecerá un nuevo troll.** [32] Como siempre, el truco para vencer es usar un **Petrificus** y **aguantar con Incendios** hasta que pueda volver a moverse.

Al salir, escena familiar. Tras llegar







Snape, **Lupin se convertirá en hombre lobo,** y Pettigrew escapará.

Ahora Sirius está en peligro. [33] **Enfréntate a los dementores** (al minijuego) para salvarle.

Misión 23
MARCHA ATRÁS

Personajes: Harry y Hermione

Sirius está esperando a que se lo lleven de nuevo a Azkaban, y Ron está malherido. Por suerte, **Dumbledore te dejará que uses un reloj** para viajar a través del tiempo.

Aparecerás en el bosque, cerca de la cabaña de Hagrid, antes de ejecutar a Buckbeak. Ve hacia arriba, cruzando el río con un Glacius. Después, sube y coge un cromo de un baúl. Vuelve a cruzar el río hacia abajo. Luego ve al extremo izquierdo de la pantalla y vuelve a cruzar el río. Encontrarás un **baúl con dinero.** Por último, ve por mitad de la pantalla, cruzando otra vez el río, para **atravesar el puente que has "arreglado" con Reparo.**

Sube, ve a la izquierda y después vuelve a bajar y ve hacia la derecha. Llegarás a un nuevo baúl con un cromo en su interior. Vuelve a la izquierda y utiliza Lumos cuando llegues a la parte oscura del bosque. Ve hacia abajo y a la izquierda hasta que llegues a una zona de bosque despejado.

Ve hacia abajo para liberar a Buckbeak, antes de que lleguen sus verdugos. Luego continúa hacia la derecha hasta llegar al lago.

En ese momento **Lupin se convertirá en un hombre lobo.** Pero por suerte, para poder luchar con él **contarás con la siempre agradecida ayuda de Buckbeak,** el único que parece capaz de hacerle mella a la salud del licántropo. [34]

El truco para vencer a Lupin consiste en **utilizar a Hermione y a Harry para darle pociones al hipogrifo, y dejar que éste se ocupe del Lobo.** Al vencer, salvarás al Harry del pasado con un gran **Patronus.**

Misión 24
SALVA A SIRIUS DE LA TORRE NORTE

Personajes: Harry y Hermione

En la torre ve hacia la derecha e intenta entrar en la habitación que está arriba. Allí el grupo de dividirá para buscar a Sirius. Elige a Hermione y usa Glacius para poder entrar en la habitación.

Hermione resbalará hasta llegar a una escaleras al final de la habitación. Sube por ellas y coge el cromo del baúl. En ese momento aparecerán de la nada los dementores para capturar a nuestro amigo Sirius. Baja las escaleras y déjate resbalar apoyándote en las estalagmitas para llegar a la puerta de arriba. Allí te encontrarás con Harry de nuevo. A continuación ve hacia arriba para encontrarte con Draco Malfoy. Lo has adivinado, tendrás que batirte en duelo de magia con este impertinente chaval. [35] La clave para que deje de molestarnos consiste en usar un **Petrificus y, posteriormente Incendio, a ser posible de grado 3.**

Cuando le doblegues podrás ir a rescatar a Sirius. [36] Con esto habrá terminado tu aventura. Enhorabuena.

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

MEGA MAN X: COMAND MISSION

Figuras:
Dirígete a la máquina expendedora de figuras que está en el túnel de acceso E-1 e introduce los siguientes códigos para obtener figuritas para aumentar tu colección personal de Mega Man:
91327856: Axl figure
38184155: Axl figure
72443102: Black Zero
19837556: Cinnamin Figure (Iron Maiden)
92106548: Cinnamon
02098772: Marino figure
87352041: Marino Figure (Quicksilver)
47722361: Massimo figure
44162918: Mega Man X
73001472: Megaman X figure
19690831: X-Armor
29290141: Zero figure



PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: C.A.R.D. REVOLUTION

El ropero:
Completa una vez el juego sin estar en línea, o sea, sin estar conectado a internet, y tendrás abierta la opción del ropero. Si quieres que este ropero sea permanente tendrás que completar el juego, sin estar en línea, al menos dos veces.

Cartas de recompensa:
Completa las siguientes búsquedas y habla con sus correspondientes personajes para que te den todas esta lista de cartas como recompensa:
- **Alive Aqhu from Viviana:** Completa "Chance Meeting".
- **Broom from Relmitos:** Completa "A Brief Rest".
- **Bullet Storm from Kylria:** Completa "Info on Blitz".
- **Canadine from:** Completa "Nostalgic Spot".
- **Cave Wind from Peko:** Completa "Cake of Dreams".
- **Chain Sword from Saligun:** Completa "Emotions Clash".
- **Companion from Creinu:** Completa "Jewel Fountain".
- **Harisen Battle Fan from Glustar:** Completa "Dream Present".
- **Madness from Orland:** Completa "Test of Power".
- **MC Guard from Teifu:** Completa "Tough Partner".
- **Mighty Knuckle from Hyze:** Completa Song Request".
- **Pal Shark from Rio:** Completa "Evaluation".
- **Pan Arms from K.C:** Completa "Looking Inward".
- **Punch from Rufina:** Completa "The Real Me".
- **Round Slay from Reiz:** Completa "Flashbacks".
- **Split Boost from Ohgun:** Completa "Save the Rappy".
- **Territory from Stella:** Completa "Great Rescue".

Cartas de evento:
Recolecta la siguiente cantidad de cartas para conseguir esta lista de cartas de evento:
- **Del Rappy:** Colecciona todas las cartas 477.
- **Dice Fever +:** Colecciona todas las cartas de apoyo.
- **Parry:** Colecciona todas las cartas de acción.
- **Recky:** Colecciona todas las cartas de criatura.
- **Red Ring:** Colecciona todas las cartas de objetos.




PIKMIN 2

Modo "Challenger"
Vence a Beady "patas largas" en donde se encontraba la araña "Citadle" y carga con su llave hasta la cueva.

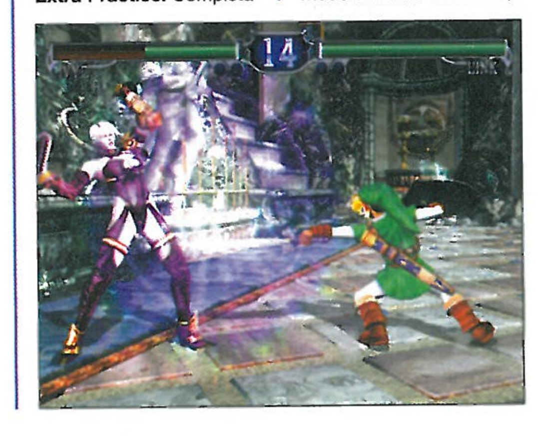
Escenas:
– Para conseguir una escena de película de "el oscuro secreto de Louie" tendrás que completar las 30 misiones del modo "challenger" obteniendo flores rosas.
– Para ver los créditos cuando quieras, consigue 10.000 pokos.

Tercer jugador:
Consigue 10.000 pokos para salvar a Hocotate, entonces continua el juego con él.



SOUL CALIBUR 2

Desbloqueables:
Fondo de pantalla alternativo: Completa todas las misiones del modo maestro de armas.
Extra Time Attack: Completa la misión 4 del capítulo 9 del modo maestro de armas.
Assassin: Completa la misión 2 del sub-capítulo 3 del modo maestro de armas.
Beserker: Completa la misión extra del sub-capítulo 1 en el modo maestro de armas.
Cervantes: Completa el capítulo 3 del modo maestro de armas.
Final de personaje: Completa el modo arcade con cada personaje.
Charade: Completa la misión 1 del capítulo 3 del modo maestro de armas.
Escenario Egyptian Crypt: Completa la misión 5 del capítulo 8 del modo maestro de armas.
Extra Arcade: Completa el modo arcade al menos una vez.
Extra Practice: Completa la misión 1 del capítulo 1 del modo maestro de armas.
Extra Survival: Completa la misión 5 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
Extra Survival (Death Match Mode): Completa la misión 3 del sub-capítulo 4 del modo maestro de armas.
Extra Survival (Extreme Mode): Completa la misión 2 del capítulo 2 del modo maestro de armas.
Extra Survival (Standard Mode): Completa la misión 5 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
Extra Team Battle: Completa el modo Team Battle.
Extra Time Attack: Completa la misión 1 del capítulo 5 del modo maestro de armas.
Extra Versus: Completa el modo extra arcade al menos una vez.
Extra Versus Team Battle: Completa el modo extra arcade al menos una vez.
Escenario Hwangseo Palace: Completa la misión 2 del capítulo 7 del modo maestro de armas.
Escenario Labyrinth: Completa la misión 6 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
Escenario Lakeside Coliseum: Completa la misión 3 del capítulo 1 del modo maestro de armas.
Lizardman: Completa todas las misiones del modo maestro de armas,



PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

Sigue jugando aunque hayas completado el juego
Tras cargarte al jefe final (al del final del todo), el juego propone salvar la partida. Si lo haces y después cargas tu partida, aparecerás al principio del juego. Aunque en realidad no hay más guión, sí que hay más cosas que hacer. Habla con la gente y verás que te cuentan cosas distintas, y prueba a volver a todas las áreas porque es **la única manera de conseguir completar el 100%** de «Paper Mario».

Movimientos:
En cada uno de los 10 niveles tendrás que superar hasta 100 pruebas, con cada cantidad de pruebas conseguirás nuevos movimientos y ataques:

Bump Attack Badge	Completa los niveles 71-80
Double Dip Badge	Completa los niveles 51-60
Double Dip P Badge	Completa los niveles 61-70
Fire Drive Badge	Completa los niveles 11-20
Lucky Day Badge	Completa los niveles 81-90
Pity Flower Badge	Completa los niveles 31-40
Return Postage Badge	Completa los niveles 91-100
Sleepy Stomp Badge	Completa los niveles 1-10
Strange Sack	Completa los niveles 41-50
Zap Tap Badge	Completa los niveles 21-30

incluidas las misiones extras y las de los sub-capítulos.

SPIDER-MAN 2

Premios:

Completa los siguientes requisitos para obtener distintos premios:

- **Alien Buster:** derrota a Mysterio en modo historia.
- **Anger Manager:** detén 25 coches imprudentes en la carretera.
- **Automobile Avenger:** detén 25 coches "jackings".
- **Balloon Popper:** consigue 25 balones.
- **Bane of Petty Thieves:** pilla a 25 ladrones.
- **Big Game Hunter:** derrota a Rhino en el modo historia.
- **Champ**: elimina a 200 enemigos.
- **Crime Stopper**: detén a 25 "pequeños delincuentes".
- **Drenched Explorer**: recolecta 130 señales "bouny".
- **Employee of the Month:** completa los 20 encargos de la pizzería.
- **Friend to Children:** devuelve 25 balones al chico.
- **Game Master:** completa el 100% del juego.
- **Gold Medalist:** completa todos los desafíos mega (en su tiempo).
- **Good samaritan:** rescata a 25 civiles en problemas.
- **Hardcore Gamer**: completa todos los juegos de arcade.
- **Hero:** acumula 45.000 puntos de héroe.
- **Hero in Training:** acumula 15 puntos de héroe.
- **Honorary Deputy:** ayuda a 25 oficiales.
- **Human Ambulance:** resuelve 25 emergencias médicas.
- **Knowledge Seeker:** colecciona 213 marcas de puntería.
- **Life Preserver:** resuelve 25 crisis de barcos hundiéndose.
- **Lifter of Spirits:** rescata a 25 ciudadanos colgando de repisas y otros sitios.
- **Lover not a Fighter:** completa todas las misiones de multiplayer.
- **Master Explorer:** colecciona todas las señales de exploración.
- **Mega Champ:** deja KO a 500 enemigos.
- **Mega Hero:** acumula 200.000 puntos de héroe.
- **Partycrasher:** detén 25 batallas reales.
- **Shock Absorber:** vence a shoker en el modo historia.
- **Shutterbug:** completa todas las misiones del Daily Bugle (6 en total).
- **Silver Medalist:** completa todos los desafíos.
- **Speed Freak:** coge el maximo balanceo en la telaraña.
- **Stick Up:** evita 5 robos.
- **Sucker:** frustra 25 emboscadas.
- **Superhero:** aculuma 100.000 puntos de héroe.
- **Tentacle Wrangler:** vence al doctor octopus en el modo historia.
- **Thug Mugger:** prevé 25 asaltos.
- **Towering Explorer:** colecciona todas las señales de colgador de tejados.
- **Vigilant Explorer:** colecciona todas las señales de guardia.
- **Watch Dog:** evita 25 robos en locales.
- **Watchful Explorer:** encuentra todas las señales secretas.



TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES"

Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedira que metas el CD1 en la consola, y verás en la pantalla que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:

Cargar hasta con 30 items: 500 GRADE
EXP x 1/2: 10 GRADE
EXP x 10: 3000 GRADE
EXP x 2 : 1000 GRADE
Consigue más EXP con los combos: 50 GRADE
Incrementa la tensión: 100 Grade
Aumenta las relaciones: 100 GRADE
Recibe más GRADE después de una batalla: 100 GRADE
Empieza el juego con 500 HP más: 250 GRADE
Empieza con 160 HP Al principio de cada batalla: 10 GRADE
Transferencias (existen varias opciones de transferencias): precio variable

Escenas graciosas:

Completa el juego, ahora ve a hablar con el mayor de la villa de Katz y verás algo gracioso.



TONY HAWK UNDERGROUND 2

Códigos:

Entra en el menú de trucos e introduce los siguientes códigos:
oldskool: Natas Kaupas
straightedge: Perfect rail,

Personajes ocultos:

Para desbloquear a todos los personajes ocultos solo tienes que completar todos los modos de juego haciendo un 100% en cada circuito. Solo eso.



WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAMES

Opciones desbloqueables:

Una vez completes la última de las puertas del modo normal tendrás acceso a lo siguientes apartados:

- **Descripción de los personajes.**
- **Modo difícil.**
- **Películas.**
- **Modo riesgo.**
- **Géneros de juegos mixtos.**

Sound Test

Para conseguir el mítico sound test tienes que jugar a todos los modos de juego multijugador al menos una vez (aunque seguro que repites en más de uno, dos y tres).



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR
Passwords
¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!
- **Nivel 1-2** 5073
- **Nivel 2-1** 1427
- **Nivel 2-2** 2438
- **Nivel 2-3** 7961
- **Nivel 2-4** 8721
- **Nivel 3-1** 5986
- **Nivel 3-2** 2157
- **Nivel 3-3** 4796
- **Nivel 3-4** 3496
- **Nivel 3-5** 1592
- **Nivel 3-6** 4168
- **Nivel 3-7** 1364
- **Nivel 4-1** 7569
- **Nivel 4-2** 9108
- **Nivel 4-3** 6124
- **Nivel 4-4** 7234
- **Nivel 4-5** 6820
- **Nivel 5-1** 2394
- **Nivel 5-2** 4256
- **Nivel 5-3** 0842

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS
Batallas finales
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.

FIRE EMBLEM
Nuevas opciones
Completa una vez el juego para desbloquear las siguientes nuevas opciones:
Modo **difícil, bonus** (galería, músicas, etc.) y el **modo Héctor.**
Completa el modo Héctor en dificultad normal para desbloquear ese mismo modo, pero en difícil.
Personajes ocultos
- **Canas:** visita la villa en el capítulo 16x (17x en el modo Héctor).
- **Erk:** habla con él, con Serra, en el capítulo 14.
- **Farina:** solo en el modo Héctor en el capítulo 25, se unirá a ti por 20.000 monedas.
- **Fiora:** habla con ella, con Florina, en el capítulo 18 (19 en el modo Héctor).
- **Geitz:** habla con él, con Dart, en el capítulo 23 (24 Héctor) deberás tener nivel 50 o superior.
- **Guy:** habla con él, con Matthew, en el cap. 13.
- **Harken:** habla con él, con Eliwood, Héctor o Isadora en el capítulo 25 (27 Héctor) si todos tus hechiceros tienen más experiencia que los guerreros, mirmidones y mercenarios.
- **Heath:** habla con él en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- **Jaffar:** habla con él, con Nico, en el capítulo 26 (28 en Héctor).
- **Karel:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 25 (27 en modo Héctor) si todos tus guerreros, mirmidones y mercenarios tienen más experiencia que tus magos.
- **Karla:** en el capítulo 31x debes tener al guerrero Bartre en nivel 5. Habla con ella, con Bartre.
- **Legault:** habla con él en el capítulo 19 (20 en el modo Héctor).
- **Lucius:** habla con él, con Raven, en el capítulo 16 (17 Héctor).
- **Nino:** habla con ella, con Lyn, en el capítulo 26 (28 en modo Héctor).
- **Priscilla:** visita la parte baja de la izquierda de la villa en el capítulo 14.
- **Rath:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- **Raven:** habla con él, con Priscilla, en el capítulo 16 (17 en modo Héctor).
- **Renault:** visita la villa en la esquina noroeste en el capítulo 30 (32 Héctor).
- **Vaida:** habla con ella en el capítulo 27 (29 Héctor) aunque no estará si te la cargas en el capítulo 24 (26 Héctor).
- **Wallace:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 23 (24 Héctor) teniendo nivel 49 o superior.

MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles expertos.

Cómo conseguir los niveles para expertos:
- **Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 81 estrellas.
- **Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

GRAND THEFT AUTO
Trucos:
- **Para desbloquear** el menú de trucos mientras estés en el juego presiona a la vez **A + B + START.**

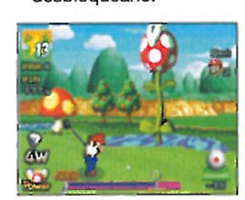
Consigue el taxi:
- **Completa 50 misiones** de taxi para que este lucrativo vehículo esté ahora disponible.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES
Modos:
- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo".
- **Modo libre:** completa el juego y podrás hacer ejercicio a tu aire.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego.
- **Modo "La compañía de Laura":** pásate el juego al menos 3 veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces.



MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Taodstool Tour» de GC. Lleva tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz lo siguiente:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos.
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.



POKÉMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO
Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la tragaperras **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para capturarlo a bolazos.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
Cómo deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo.** y te deslizarás por ella sin problemas.

STAR WARS TRILOGY
Selección de niveles
Completa todo el juego y tendrás disponible **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel. Busca bien entre toda la lista y encontrarás **un nivel secreto** al que solo podrás acceder de esta manera.

SHINING FORCE
Cartas
- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.

- Carta de Zuika: habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

Continuar después de un Game Over

Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores. ¿Ya? Pues **mantén A pulsado, y dale al Start.**

Saltar a niveles 6, 7 y 8

En el **mundo 4-2**, después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a **un área** desde la que podrás **acceder a los mundos 6, 7 y 8.**



SHINING SOUL 2

Modo de test de sonidos:

En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda.Cuando completes la sacuencia deberías oir un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltarlo, presiona A y ya tienes nuevo modo de soniditos.



SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64

- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL S.
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

GAME BOY

- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKéMON

- POKéMON AMARILLO (GB)
- POKéMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKéMON CHANNEL (GC)
- POKéMON COLOSSEUM (GC)
- POKéMON CRISTAL (GBC)
- POKéMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBA)
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA (GBA)
- POKéMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKéMON SNAP (N64)
- POKéMON STADIUM (N64)
- POKéMON STADIUM 2 (N64)
- POKéMON TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- F-ZERO: GP LEGEND
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY TACTICS
- FIRE EMBLEM
- GAME & WATCH GALLERY
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- HAMTARO HAM-HAM GAMES
- HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK
- HAMTARO RAINBOW RESCUE
- KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- MARIO VS. DONKEY KONG
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- NES CLASSIC: BOMBERMAN
- NES CLASSIC: DONKEY KONG
- NES CLASSIC: EXCITE BIKE
- NES CLASSIC: ICE CLIMBER
- NES CLASSIC: LEGEND OF ZELDA
- NES CLASSIC: SUPER MARIO BROS
- NES CLASSIC: PAC-MAN
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

GAMECUBE

- ANIMAL CROSSING
- 1080° AVALANCHE
- DONKEY KONGA
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CC
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICION COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PAPER MARIO
- PIKMIN
- PIKMIN 2
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- TALES OF SYMPHONIA
- WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAME
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

El símbolo de la **máxima diversión** volverá pronto a tu Cube

- GAMECUBE
- 2005
- NINTENDO
- MINIJUEGOS

MARIO PARTY 6

Mario y compañía volverán a animarte las tardes con su nueva entrega del "Fiestón Nintendero", también conocido como «Mario Party 6». La larga saga mostrará un importante cambio, ya que con el juego se incluirá un micrófono. ¿Que "pa qué"? Pues para decir cosas y que Mario, Yoshi, Luigi o el personaje que escojamos del extenso plantel, actúen en consecuencia. Muchos de los 80 minijuegos harán uso de él, así que... ¡prepárate para chillarle a la consola, que por fin servirá para algo!

EXCLUSIVO GAMECUBE



Con micrófono. *Si se incluye un micro es porque en minijuegos como este, haremos uso de él. Un jugador dirá el número por el que saldrá el balazo y los demás, ¡a esquivar!*

Para cuatro. *Sin la opción de jugar cuatro a la vez, «MP» no sería lo mismo. En MP6, por supuesto, también nos veremos junto a tres colegas luchando por sobrevivir.*

Nuevos juegos. *Las mentes de Nintendo no paran de pensar en nuevas formas de diversión. ¡Fíjate en el pedazo de "bichodeslizador" bombardero que lleva Waluigi!*



Por parejas. *Seguirá habiendo minijuegos en los que dos jugadores deberán colaborar para... ¡bueno, en «Mario Party 6», para cosechar nabos, entre otras cosas!*



¡Y tiro porque...! ...porque te tocará, claro. Como sabes, la saga es un juego de mesa parecido a "la oca", con sus casillas especiales y todo, como esta del Boo rosa.

¡80 nuevos minijuegos! Sencillotes, frenéticos, imposibles... y también muy vistosos, como este de snowboard. En «MP6» tendrán cabida todo tipo de minijuegos.

«MARIO PARTY 6» Y SU MICRÓFONO CONSEGUIRÁN QUE GRITES DE EMOCIÓN... ¡Y PORQUE HABRÁ QUE HACERLO!

Jugar solo... ...también será flipante. Tendrás que enfrentarte a tres personajes controlados por la consola para sacar todos los minijuegos.

Los tableros. Serán tan amplios como el que veis, y tendrán la peculiaridad de "fijarse" en la hora del reloj interno de la consola. ¿Qué significa? ¡Que habrá día y noche!

¿Estás preparado para una gran **descarga de acción?**

- GAMECUBE
- MARZO 2005
- EA GAMES
- ACCIÓN 3D

TIME SPLITTERS FUTURE PERFECT

Los héroes de «Time Splitters 2» regresan para protagonizar otra carrera frenética contra el tiempo. Esta vez viajaremos entre 1901 y 2401 con el objetivo de anticiparnos al origen de los timesplitters y acabar con ellos. La gente de Free Radical (autores también de «Second Sight») nos han preparado un cóctel explosivo, pues a este pedazo de guión le añaden un modo cooperativo simultáneo para que tu amigo y tú flipéis a tope. Eso sí, tened cuidadito de no encontraros a vosotros mismos de viaje en el tiempo, porque sería fatal...



Mucho mejor. *Entornos más realistas, movimientos especiales más imaginativos y enemigos mucho más inteligentes... Veremos las diferencias sobre el Time original.*



Calidad al máximo. *La entrega anterior fue todo un descubrimiento. Ésta volverá a sumergirnos en una experiencia de juego intensa y profunda. Acción a tope.*



Original aspecto. *Sí, el diseño de los personajes y escenarios será bastante creativo. Una de las señas de identidad que dotarán de mucha personalidad a este arcade.*



Historia de la humanidad. *Jugaremos en el pasado, presente y futuro del hombre, utilizando armas y artilugios de cada época. El caso será no parar de disparar.*

Ref.	VIDEOJUEGOS
967970	Juiced (By The Grace Of God)
966407	Crash Bandicoot
968026	Doom 3
968025	Final Fantasy XI
968021	Onimusha 3
967963	Tetris
966037	Comecocos

Ref.	DANCE/TECHNO
966512	Zanarkand
966541	Scorpia
968022	Attention
967855	Despre Tine
967989	La Promesse
965668	La Cabra
968024	Call On Me
967979	Coliseum
967849	Voltereta
967995	Lola´s Theme
967898	I Am Free
967997	Dance The Jamba Hippo
967805	Opa Opa
967966	Hot Tecno

Ref.	CINE/TV
967865	Aquí No Hay Quien Viva - TV
965878	Harry Potter - CINE
965566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - CINE
967120	2 Fast 2 Furious - CINE
967841	Del Pita Pita Del - TV/ANUN COLA
967897	Mis Adorables Vecinos - TV
965956	El Último Mohicano /principio- CINE
968031	Age Of Aquarius - TV/ANUNCIO
965034	Los Simpsons - TV
965529	Looney Tunes - TV
965593	La Abeja Maya - TV
965641	La Vuelta Al Mundo De Willy Fogg
966575	Doraemon - TV
966596	CSI (Las Vegas) - TV
966830	Verano Azul - TV
967602	Perros Callejeros - CINE
967539	The Fast And The Furious - CINE
966264	La Muerte Tenia Un Precio - CINE
966082	Pulp Fiction - CINE
965885	Indiana Jones - CINE
965514	Puente Sobre El Rio Kwai - CINE
965465	Rocky - CINE
965574	El Exorcista (Tubular Bells) -CINE

Ref.	POP/ROCK/LATINO/RUMBA
967353	La Costa Del Silencio - POP
967952	Valió La Pena - LATINO
967960	Con La Luna Llena - POP
967435	Dale Don Dale - LATINO
967748	El Atrapasueños - ROCK
968034	Pepe Botika - ROCK
967724	Obsesión - LATINO
967933	Maria Caipirinha - POP INTER
967779	Ahora Quién - LATINO
967830	My Happy Ending - ROCK INTER
967730	Gaia - ROCK
966286	Fiesta Pagana - ROCK
967850	Tengo Un Trato - RAP
967931	Ella - POP
967987	Ángel - POP

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción
¡¡PONTE EN CONTACTO!!
Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...
POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.e

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

CONVENCIÓN DE HÉROES EN LA DS

Hola amigos. Estoy flipando con la información que dais de la nueva Nintendo DS. Me parece que lo estáis haciendo de maravilla. Ya sin peloteo, ¿podríais decirme qué juegos de lucha se preparan para esta consola?

David Romero. A Coruña.

NA. David, nos encanta que nos mimes. Estamos poniendo mucha ilusión en la nueva máquina de Nintendo y queremos dedicarle todo el espacio posible para que se luzca, y de paso vosotros sepáis qué pedazo de máquina va a llegar dentro de poco tiempo. Bueno, es un placer. Ahora al tajo. Tenemos buenas noticias para los fans de la lucha como tú. Aunque aún no se ha confirmado, el rumor de que saldrá un **«Smash Bros»** para DS se oye cada vez con más fuerza. Seguro que Nintendo no tarda mucho en "verificarlo". Pero antes ha anunciado otro que va a estar en la misma línea de "reunión de héroes". Su título es **«Jump Super Stars»**, y es el resultado de una colaboración con la prestigiosa revista japonesa de mangas Shonen Jump. En el juego está previsto que aparezcan los protas de «Dragon Ball Z», «Yu-Gi-Oh» o «Naruto». De hecho la última información que conocemos da por hecha la participación de Goku, Gohan y Vegeta de 'DBZ'; Luffy y Zorro de 'One Piece'; y Naruto y Sasuke de 'Naruto'. El estilo de los gráficos será muy manga, claro, y la jugabilidad se aprovechará de las dos pantallas y del puntero. No esperábamos menos. Miyamoto ha dicho en Japón que no perdamos de vista este «Jump Stars». Y como nosotros somos muy obedientes...

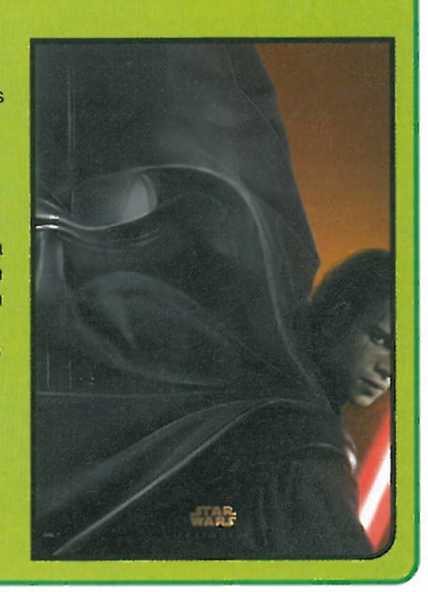
¡QUÉ RISA!
por Ángel Pérez

LA CARTA DEL MES

UN NUEVO 'STAR WARS' PARA DS

Salud y fuerza, amigos. Me encanta vuestra revista, no cambiéis. Soy un fan de los juegos de Star Wars. Ya me he comprado el de la Trilogía y ahora quería saber si hay alguno nuevo en proyecto. Gracias.

Julián de la Peña. E-mail



NA. Julián, ¿cómo va? Salud y fuerza para ti también. Y buenas noticias, como ésta que vas a leer. Efectivamente hay un nuevo Star Wars en desarrollo. Ubisoft lo acaba de confirmar de manera oficial. Son las versiones para DS y Game Boy Advance de la nueva película, el Episodio III, que se titula 'Star Wars: Revenge of the Sith'. En el juego, que se estrenará junto con la peli en la primavera del año que viene, viviremos los momentos más memorables del film, y lo que es mejor, conoceremos el poder del a Fuerza y la experiencia del Jedi a través de las posibilidades de la nueva Nintendo DS. Será un juego de acción vibrante y muy atractivo, tanto como la licencia en que se basa. Ya lo veremos, Julián.

SOBREVIVE A LOS DESASTRES

¿Qué tal nintenderos? Os leo desde hace mucho tiempo, exactamente desde el nº98, fijaos si ha llovido. Aunque sólo sea por todos estos años de fidelidad, espero que podáis contestarme a estas "sencillas" dudas. Querría saber qué tipo de juego es «Survivor». ¿Es verdad que va de desastres naturales? Otra cosa. Me voy a comprar una GameCube estas navidades y necesito saber cuáles serán los mejores juegos del año que viene. Muchas gracias NA.

Jorge Rodríguez. E-mail

NA. Efectivamente ese juego fue anunciado en octubre por la compañía Replay Studios. Lo han denominado el primer juego de "supervivencia de desastres en tercera persona", y os podéis imaginar la razón. «Survivor» va de sobrevivir a los mayores desastres naturales de la Historia más reciente. Terremotos, huracanes, tifones... está planteado con una jugabilidad de estilo peliculero y originales misiones que cumplir. Apúntalo para el año que viene junto a los esperadísimos «Zelda Wind Waker 2» (¿mayo?), «Time Splitters 3» (febrero), «Resident Evil 4» (marzo), «Mario Power Tennis» (febrero-marzo), «Mario Party 6» (marzo), «Baten Kaitos» (febrero); y aún se anunciarán más...



De efectos especiales va a ir sobrado este «Survivor». Tendrá imágenes así de reales. Será una pasada total.

PASIÓN POR DRAGON BALL

Hola me llamo Carmen y soy de Sabadell. Tengo 13 años y me encantan los juegos de Dragon Ball. ¡¡Los tengo todos!! He oído que dentro de poco saldrá uno nuevo en Japón. ¡Necesito saber todo sobre él! Tengo otra preguntita. ¿El adaptador wireless se puede utilizar para multijugador con otros juegos que no sean Pokémon? Gracias.
Carmen Sigar. Madrid

NA. Vaya, eso es amor y lo demás son tonterías. Tranquila, que la pasión no se desborde aún. Goku estrenará nuevo juego el próximo 18 de diciembre en Japón. Se llama «Dragon Ball Advance Adventure», es de acción y el protagonista es un Goku jovencito dispuesto a enfrentarse a todo y a todos. Mucho ojito con los escenarios, muy bien diseñados, y los movimientos de Goku, animados a tope. Respecto al wireless, vamos a despejar una duda que se repite en muchas cartas que recibimos. De momento el wireless, adaptador inalámbrico, sólo es compatible con «Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja» y con «Mario Golf». Para el resto de juegos, seguid con vuestro Game Link de toda la vida. Un beso, Carmen.



Un momento de acción en el nuevo «Dragon Ball». Goku va tener que echar el resto para salir airoso...

BONGOS PARA QUÉ OS QUIERO

Saludos a toda la redacción. Mi nombre es Miguel, tengo 14 años y hace nada que compré Donkey Kong para GC. Buena decisión, porque lo estoy pasando pipa con él. Pero tengo una duda: ¿los bongós podré usarlos para otros juegos? Ya que estamos tengo otra buena pregunta para vosotros. ¿Qué se sabe de Viewtiful Joe 2?, ¿cuándo lo lanzarán por fin?
Miguel Alcalá. Torrevieja

NA. Qué tal, Miguel. No dirás que no molan los bongós, ¿eh, colega? Menuda marcha tienen. Y la felicidad es completa, porque vienen incluidos en el pak del juego por el mismo precio (a ver dónde encuentras ofertas así). Ya sólo por eso merecen la pena. Pero tenemos aún más buenas noticias para ti, colega. Hay otro juego que llegará muy pronto, también protagonizado por Donkey, donde podrás usar los bongós. Se llama «Donkey Kong Jungle Beat» y será un plataformas muy especial. ¿Te imaginas cómo será controlar los saltos y vuelos de Donkey con los bongos? Pues vas a flipar. Casi tanto como con la segunda de «Viewtiful Joe», el original juego de Capcom que, si los cálculos no fallan, llegarán en abril de 2005 a tu GameCube. Habrá más personajes –entre ellos la novia de Joe-, más niveles, más efectos especiales y nuevos poderes.

PERDIDO EN LA REVOLUTION

¡Hola a todos los fans de la Gran N! Escribo desde Tenerife porque estoy hecho un lío con lo que se dice sobre Revolution. ¿A qué se refieren con ese nombre? También me gustaría saber cuándo saldrá el juego «Scaler», que he visto en las páginas de noticias.
John. Tenerife

NA. Así que estás confundido, John, como uno que sabemos nosotros. Bueno, que no cunda el pánico. Revolution es el nombre-código elegido por Nintendo para llamar a su nueva consola, la sucesora de GameCube. Muy pocos detalles han salido a la luz sobre ella. Como ocurre con cada lanzamiento de Nintendo, el TOP SECRET es total. Pero al menos podemos adelantaros que la intención es mostrar la nueva tecnología en el E3 del año que viene, para que esté disponible en 2006, al mismo tiempo que sus rivales. Es verdad que hace algunos meses se desataron los rumores sobre la consola, pero ahora el tema está muy parado, y los ingenieros de Nintendo no sueltan prenda. De «Scaler» nos han dicho en Take2 España que no lo van a sacar para GameCube.

«Scaler» no va a salir para CUBE, al menos en España. Pero bueno, ya informaremos si hay algún cambio.

HABRÁ KOMBATE EN CUBE



¡Enhorabuena por la revista! Sólo quería saber si el nuevo Mortal Kombat llegará o no a CUBE.
Ángel. E-mail

NA. Sí que habrá nuevo Mortal Kombat, Ángel, tranquilo. El «Deception» llegará el año que viene y, según cuentan sus creadores (la compañía Midway), tendrá algunas características exclusivas para nuestra GameCube. Entre ellas se habla de la posibilidad de contar con personajes exclusivos. Y algunos han querido llegar más lejos con este tema porque ya especulan con la posibilidad de que esos personajes extra sean héroes de los juegos más clásicos de Nintendo. Sí, sí, claro, ¿os imagináis a la princesa Peach luchando a brazo partido contra los tipos más salvajes del universo?, ¿o a Luigi, metido en estos "fregaos"? Bueno, de momento dejémoslo ahí. La gente de Midway también confirmó que esta versión tendrá novedades en la jugabilidad, aunque no sabemos por dónde "irán los tiros" exactamente. El control, quizá el desarrollo de los combates... Lo que tampoco quedó claro es qué va a pasar finalmente con la opción de combate on-line. La verdad es que el tema está complicado, y a estas alturas casi podemos decir que no habrá modo on-line, pero los desarrolladores aseguraron que harán un esfuerzo por tenerlo, así que no hay más que hablar. Y eso, que podremos contaros más cosas interesantes los próximos meses.



(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿ALGUNA NOVEDAD DEL ESPERADO «STARFOX 2»?
Sí, ha cambiado de nombre y ahora será «Starfox Armada».

¿QUÉ NUEVOS HÉROES DE NINTENDO PROTAGONIZARÁN JUEGOS EN LA DS?
¡¡La princesa Peach tendrá su propio arcade de acción: «Super Princess Peach»»!!

¿QUÉ FECHA TIENE EL NUEVO «TAK 2» DE CUBE?
El juego de THQ llegará en marzo de 2005.

¿YA SE SABE CUÁNDO SALE EL NUEVO «MEDAL OF HONOR» DE GAMECUBE?
Sí, se llamará «Dogs of War» y saldrá la próxima primavera.

¿QUÉ PASA CON «BANJO-PILOT?, ¿SALDRÁ ALGÚN DÍA PARA MI GAME BOY?
Que sí, no sufras, THQ lo tiene programado para marzo.

¿PELÍCULA DE FUTURO QUE YA ANUNCIA JUEGO?
Fácil. King Kong, de la Universal, en navidades de 2005, con juego de Ubisoft.

EL ARTISTA DEL MES



Sergio Tomás Bermúdez, de Girona, eres un artista. ¡¡Toma este juego para que flipes!!

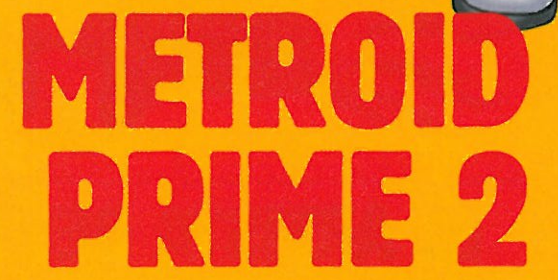
¡UN PAPER MARIO PARA TI!
Y EL MES QUE VIENE, GANA OTRO JUEGAZO DE GAMECUBE

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



MAPAS DE POKéMON ROJO Y VERDE

¡Todos los pueblos y rutas de Kanto van a quedar al descubierto! La mejor manera de encontrar de un vistazo los caminos más cortos y los lugares que aún no has visitado. ¡Imprescindible!



Entérate de lo mucho bueno y poco malo que tendrá la segunda parte del juego de Samus para GC. ¡Te espera en una review estelar!

Y ADEMÁS...

- **Guía de Zelda Minish Cap.** No sabemos por qué pero es coger un nuevo título de Link y no parar hasta llegar al final. ¡Zelda estará contenta!
- **Guía de Animal Crossing.** Sabemos cómo hacerte la vida (la de AC) más fácil: ¡tenemos todos los objetos del juego! Y unos trucazos...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Patricia Cahue, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Fco. Javier Sánchez, Álvaro Caballero



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

ARi Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**

axel springer

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

pasate por nuestra pagina web y descargate lo ultimo para tu movil

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

Lo+Pedidos

35540 · 36636 · 36636 (2 mensajes y ninguno bueno – Devolver) · 36457 · 35497 · 36009

Fondos

a color para tu movil

ENVIA WAP33 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494

Si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

35485 · 35532 · 35980 · 36295 · 35438 · 35502 · 36442 · 35563

Top Fondos

35499 · 38878 · 37489 · 38879 · 35937 · 36648 · 36455

36329 · 36524 · 36213 · 36326 · 35492 · 36215 · 39925

36927 · 36613 · 45007 (2 llamadas perdidas de Bin Laden – Llamar) · 36525 · 37030 · 37026 · 39727 · 36523

36448 · 36518 · 37715 · 35989 · 45015 (3 llamadas perdidas estamos buscándolas – Encontrar) · 35546 · 37810

35365 · 37768 · 35332 · 36337 · 36526 · 37609 · 39024

39024 · 36103 · 37442 · 35427 · 35559 · 37366 · 35819

35230 · 45009 (1 llamada perdida de tu amante – Llamar) · 37515 · 36927 · 35955 · 37177 · 36335

36927 · 36634 · 37131 · 37683 · 36164 · 38916 · 35935

!!Todos los contenidos para tu móvil via wap! Empieza a descargartelos enviando TODO al 7808

www.movilmundo.com

http://

MUCHOS MÁS EN NUESTRA WEB
Visita nuestra web y encontrarás todo lo que imagines para poner tu movil al día

Animaciones

anim116 · anim185 · anim153 · borracho · 37271 · anim184 · vaquita

boxeo · 36641 · karateka · anim187 · pincha · dance · avispa

Polifonicos

Suenan como música real

Si lo prefieres llama al 806 41 69 90

ENVÍA TONOS97 un espacio y el codigo del tono polifonico al 7494

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS97 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494

TOP 25

84826	Dale don dale
84680	Dragostea din tei
82172	Barcelona
84446	Cara al sol
84760	Obsesion
84067	El Exorcista
84937	Kill Bill
80017	Mision Imposible
84942	Con la luna llena
83188	Real Madrid
84428	Asturias
84967	We will rock you
82652	Fiesta Pagana
84440	El señor de los anillos
82935	Noches de bohemia
83883	Fraggle Rock
80025	Los Simpsons
80143	La Pantera rosa
83808	Himno de España
82123	Athletic De Bilbao
84094	Himno de riego
84926	Despre tine
84064	Darth Vader Marcha imperial
80108	Benny Hill
84489	Els segadors

NOVEDADES

85021	Al carajo
85022	Change
85023	Room service
85028	Vertigo
85029	Amor de madre
85030	My prerogative
85031	No soy un Bastritboy
85032	Estoy hecho de pedacitos de ti
85033	Nada valgo sin tu amor
85034	RCD Espanyol

LO+PEDIDO

80095	South Park
80045	Without Me
84677	Build a bridge
84678	Permitame señora
81687	Puedes contar conmigo
81690	Bye Bye
83586	Somewhere I belong
83650	Saint Anger
83652	Not gonna get us
80514	Sweet Dreams
80933	Freak on a leash
81384	Light my fire
80097	Forgot About Dre
80012	Sk8ter Boi
83687	This is halloween
84213	Tequila
84626	Tainted love
84569	I disappear
84527	Rainmaker

CINE-TV

80108	Benny Hill
80096	Pulp Fiction
80131	Buffy Cazavampiros
84437	Shin Chan
80125	Mortal Kombat
84724	El bueno, el malo y el feo
84759	Gladiator
80174	Expediente X
84207	El Padrino
83834	La abeja maya
80074	El equipo A
80014	James Bond
80091	20th Century Fox
80043	The Terminator
84433	Nos vamos a la cama
80048	El coche fantastico
84823	Harry Potter
80024	The Matrix
83658	Star Wars
83837	Cocacola
84434	Estas despedido
80023	Austin Powers
80065	Friends
80336	MacGyver
84231	Bar coyote
84696	7 vidas
83835	Star Wars
80238	Indiana Jones
80285	Charlie´s Angels
80249	Futurama
80194	Dirty Dancing Time of Life
80118	Harry´s Wonderous
82218	Cabaret
83648	La familia Munster
80884	Aquarius
80498	El fantasma de la opera

DISCO-TECNO

84203	Dos gardenias
83814	Satisfaction
84226	Cafe del mar
80056	Insomnia
83228	Samba Adagio
84201	Voglio vederti danzare
80041	Heaven
84605	Shin chan dance
84572	Infected
83675	Flight 673
81664	Children
80067	Belissima
80642	Enjoy the silence
84776	Stripped
84263	Traffic
83580	Weekend
81684	Mundian to bach ke
83786	Desenchantee
83661	Axel F 2003
84787	Beso en la boca
84907	Giulia
80046	Better off alone
80197	Sandstorm
83905	Out of space
84575	Like this like that
84749	On the move
83798	Personal Jesus
83858	Alive

ESPAÑOLAS

83849	Molinos de viento
84267	Buleria
84744	Malo
84520	Oye el boom
82886	Ni más, ni menos
84216	La costa del silencio
84734	Insoportable
84426	Abre tu mente
84090	Tengo
82380	Dame Veneno
84532	Ya nada volvera a ser como antes
84920	Pastillas de freno
84432	Fuente de energia
83796	La madre de Jose
84642	Angel malherido
84731	La vida al reves
84833	Bambu bambu
84500	Te quise tanto
83599	Papi chulo
82247	Cannabis
83856	20 de enero
82740	Maldito Duende
84531	La chica de la habitacion de al lado
84791	La rueca
84798	Lagrimas negras
84774	Otra vez
84034	Uno mas uno son siete
82364	Chiquilla
82004	A Dios le pido
82284	Color Esperanza
82430	Devuélveme la Vida
84586	Al menos ahora
84852	Duele el amor
84599	Esclarecidos
84475	Soy lo que me das
84439	Para llenarme de ti
83902	Son de amores
84072	Tanto la queria
83604	Loca
83290	Sin Miedo a Nada

POP-ROCK

80239	Final Countdown
84779	Mariacaipirinha
84930	Del pita del
84822	Opa opa
80062	In The End
80293	Its my life
83584	Bring me to life
84204	In the shadows
84252	Hey ya
84248	Losing my religion
80472	Every breath you take
80078	Billy Jean
83662	Crazy in love
84357	Turn me on
84421	With or without you
80217	Satisfaction
83885	Numb
84215	Baby boy
84654	Air hostess
84708	Smells like teen spirit
80630	Our House
80150	Bitter sweet symphony
83656	Satisfaction
82159	Baila Morena
80362	November Rain
84247	Feel
84364	Toxic
84589	Time to burn
84655	Yeah
84675	Summer sunshine
84676	Don´t tell me
84396	Angie

HIMNOS

84362	Champions League
82190	Betis
83258	Sevilla F.C.
84436	Centenario Real Madrid

MP3

77018	Teléfono antiguo	Tecnología
77258	Coge el puto telefono cabron!	Personas
77048	Sirena de policia	Vehiculos
77045	Harley Davidson	Vehiculos
77002	Grito de Tarzan	Peliculas
77119	Bebe gracioso	Personas
77259	Esta sonando mi telefono	Personas
77091	Risa de Thriller	Personas
77063	Burro	Animales
RARO	Raro, raro, raro......	Personas
77000	20th Century Fox	Peliculas
77052	Erupto bruto	Personas
77068	Chimpace excitado	Animales

SONIBROMAS

torrente	Torrente	Imitación
boris	Boris	Imitación
pocholo	Pocholo	Imitación
77123	Que alguien me coja!	Frase
papuchi	Papuchi	Imitación
risa	Carcajada	Hombre riendo
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77116	R2D2	Star Wars
77243	Del pita del	Anuncio Cocacola
77222	Pedos y eruptos	Divertido
DINIO	Dinio	Imitación
77194	Aqui llega torrente	Torrente

NOVEDADES SONIBROMAS

77248	Aidaaaa Aidaaaa	Fresita
77271	Hablando aleman	Aznar
77274	Soy una amargá	Bea legionaria
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
77275	Soy como la Pantoja	Carmen de Mairena
77278	Electricista	Carmen de Mairena
77262	Bebe balbuceando	Gracioso
77250	Mr Dj	La Pantoja de Puerto Rico







TUS POKéMON SE MERECEN UN PREMIO
SÚBELOS A NINTENDO GAMECUBE CON:

POKéMON™ COLOSSEUM PAK

3+ www.pegi.info

TEXTOS ñ EN CASTELLANO

The Pokémon Company

Transfiere tus Pokémon de Pokémon Rojo Fuego o Verde Hoja a Pokémon Colosseum y viceversa.





SI ERES FAN DE POKÉMON NO TE PIERDAS ESTE PAK POR 129'99€*

Ahora, puedes jugar con tus Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja en Game Cube y luchar como nunca en la liga Colosseum. Hazte con el Pak Colosseum y llévate una tarjeta de memoria de 59, el juego Pokémon Colosseum y tu Game Cube a un precio que no te puedes perder: 129,99€

*P.V.P. Recomedado



+





+





http://pokemon.nintendo.es